PLAYSTATION PORTABLE

PSP专辑

VOL.9

SONY

PSP

PSP游戏最强年鉴

2009年11月～2010年4月发售的130余款PSP游戏详细图文介绍

特稿

狩猎纪元

特别企划

犹抱琵琶半遮面，未成曲调先有情
——悉数PSP尚未出世之大作

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

典藏攻略 8款PSP热作详细攻略

潜龙谍影 和平行者 ｜ 喧哗番长4 一年战争 ｜ 高达 突击幸存者
真・三国无双 联合突袭2 ｜ 噬神者 ｜ 绝对英雄改造计划
.hack//Link ｜ 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭



光盘超值收录
精选PSP主题、
实用软件、游戏OST

电子音像出版社

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.9

SONY

PSP








PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.9

contents

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：雷伊

出版单位：电脑报电子音像出版社

印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2010年5月第一版

印次：2010年5月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2010年5月

定价：28元

ISBN 978-7-89476-381-5

PLAYSTATION PORTABLE

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.9》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

精选主题







数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。

玩转PSP

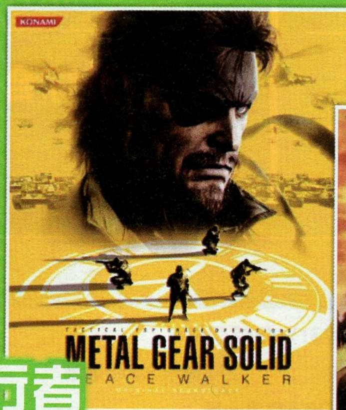
常用软件和破解相关软件尽收其中

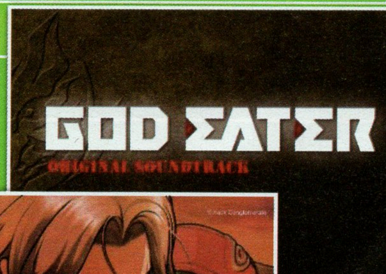
使用方法

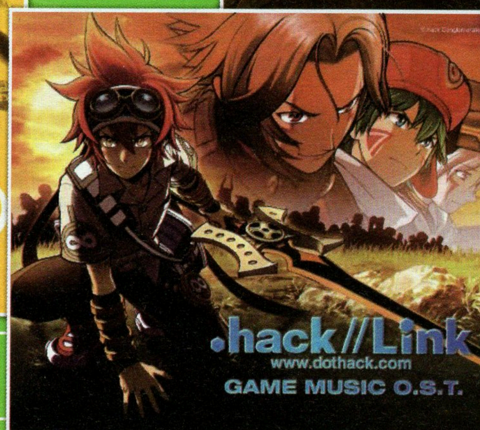
请参考专辑中的PSP软件群英会和PSP全面破解指南栏目。

OST大派送

噬神者
铁拳6
.hack//Link
苍翼默示录
但丁神曲
潜龙谍影 和平行者







使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。

文 Lancer

狩猎纪元

2008年中，日本著名游戏评论家新清士在《FAMI通》上半年业界回顾特企中说："《口袋妖怪》世代正在转向《2nd G》，NDS的用户也在跟着转移……"

十几年前，在N64完败于PS，VB惨遭冷遇，GB也将被扔进垃圾桶之时，《口袋妖怪》的诞生改变了任天堂的命运，由口耳相传效应造就的《口袋妖怪》成为继《马里奥》之后任天堂最大的财富。席卷全球的"口袋妖怪现象"帮助任天堂度过了历史上最艰难的时期，在其王位被索尼夺去之时，仍能维持每年数百亿日元的盈利，来自掌机业务的利润支撑着任天堂度过寒冬，为几年后的帝国反击战创造了机会。

时光流转，十年后，任天堂与索尼调换了位置。而在索尼遭遇史上最大危机时，又一款联机游戏横空出世，从掌机领地拯救了昔日王者。《怪物猎人 携带版》的出现使PSP走出了绝境，并为其他找不到出路的第三方们指明了方向。2010年冬季，预计销量500万套的《怪物猎人 携带版 3rd》将为PSP创造发售6年来最辉煌的时代，已对PSP游戏的成功模式心领神会的第三方众豪杰正蜂拥而上，PlayStation的狩猎纪元正在到来。

宿命相逢

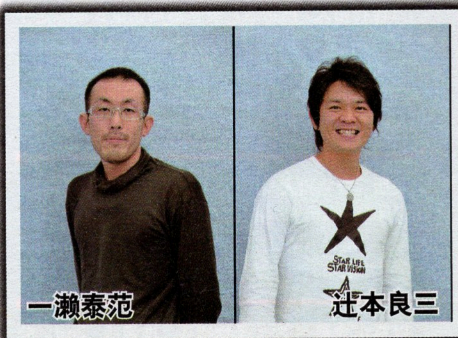
前Capcom头牌制作人冈本吉起认为，游戏的至高乐趣要靠与朋友分享才能获得。在他掌握游戏开发总指挥权的年代里，Capcom诞生了众多协力过关型街机游戏，例如《名将》、《恐龙快打》、《吞食天地2》……那时冈本吉起还是日本"计算机综合学园HAL"的客座教授，在他讲课时，有90%的内容与游戏无关，而剩下10%的内容足以让学员们受用无穷。

冈本吉起讲课时，讲台下总有一个眼神中充满兴奋的年轻人把他说的每个字都记在心里。他叫一濑泰范，他从高中一直厌学到上大学，只有在听冈本吉起讲课时，他才会突然变得神采奕奕。那时，他告诉自己："一定要到Capcom，和那样的人一起工作！"

1998年，一濑泰范进入了Capcom，他有幸被分配到负责《街头霸王》等街机游戏的第一开发部，之后他又被安排到Capcom新成立的网络开发部，与社长之子辻本良三一起共事。一濑泰范说，这是一次宿命相逢，没有辻本良三的支持，就不会有如今征服全日本的"怪物猎人现象"。

《怪物猎人》在PS2上发售后，日本的游戏开发圈子里出现了不少狂热的猎人迷，其中也包括Capcom的内部员工。一濑泰范早就听说他的同事们开发了一款很受欢迎的PS2网络游戏，有趣的是，同样在Capcom网络部开发网络游戏的他从未接触过该作。直到游戏发售后，他在身边朋友的推荐下开始玩这款由自己公司出品的游戏，这一玩就完全上了瘾。一濑泰范的家中没有PS2的联机条件，只能每天在公司里玩到深夜两三点，他惊叹于同事藤冈要设计出的令人欲罢不能的联机狩猎任务，让他遗憾的是，身边还有很多朋友玩不到——因为他们和他一样没有PS2的上网条件。

"做一个让所有人都能轻松享受联机狩猎乐趣的游戏吧！"一濑泰范暗下决心。他参加了当时Capcom



一濑泰范　辻本良三

《MHP》狩猎征程

2005年

5月

E3 2003《怪物猎人》以其惊人画面成为Capcom的黑马，两年后，《怪物猎人 携带版》于E3展惊艳亮相，联机游戏功能备受关注。

7月

SCEI召开PS Meeting 2005，宣布年底之前将推出150款PSP游戏。Capcom首次在日本公开《怪物猎人 携带版》。

9月

在TGS的Capcom展台，《怪物猎人2》展台前大排长龙，而《怪物猎人 携带版》关注度不是很高，但媒体试玩过后普遍盛赞，IGN赞其为"史上画面最好的掌机游戏"。



10月

Capcom宣布《怪物猎人 携带版》将于12月1日发售。



11月

美版《怪物猎人 携带版》发售计划公布，定名为《Monster Hunter Freedom》，计划2006年第一季度发售，同时日版的宣传攻势全面展开，

12月

《怪物猎人 携带版》平静上市，初期市场反响不算热烈，首周销量为12万套。

2006年

2月

《怪物猎人 携带版》发售后周销量长期稳定于3万套左右，到2006年1月末总计销量突破50万套。《怪物猎人2》与《怪物猎人 携带版》的联动计划展开，在同月的《怪物猎人2》制作完成披露会中，制作人田中刚透露《MHP2》正在开发中。

5月

美版《怪物猎人 携带版》上市，首周销量仅2万套。同月Capcom于E3展公布了"PS3独占"的《怪物猎人3》，据《FAMI通》的读者调查，该作在E3新作期待榜中排名第8。

7月

以雪山为舞台的《怪物猎人 携带版 2nd》公

正在举办的企划大赛，他的提交作品是《怪物猎人 携带版》的企划书。

一濑泰范很怀念童年时的游戏时光。"现在日本的游戏正在变成御宅族们一个人的娱乐，而在20多年前，游戏其实是一种很社会化的活动。"一濑泰范说，在FC时代游戏是孩子们的玩具，几乎每个经历过那个时代的日本人都有经常与朋友一起玩游戏的难忘回忆。在拥有自己的FC之前，一濑泰范总是在每天放学后与五六个同学一起到朋友家中玩游戏，神奇美妙的游戏经历让他魂牵梦萦。几次苦求之后，总算得到一台FC作为生日兼圣诞礼物。

拥有了自己的FC之后，一濑泰范仍然坚持与朋友一起玩，虽然那时他的同学们几乎都有了自己的FC，但是他们仍然聚在一起，轮流到各人家中，即使是单人玩的游戏，他们也总能想到多人玩的方法，比如轮流操作，看谁能够一条命撑得更久。上初中后，PC-Engine发售，一濑泰范喜欢上了战略RPG，他仍然能与朋友一起玩，比如每个人分别负责我方的几个单位，轮流做出战略决策，一起商量下一步的战术。那时，一濑泰范体会到多人游戏的另一种乐趣——协作。与那些很容易和朋友闹得面红耳赤的对战型游戏相比，一濑泰范更喜欢能增进友情的协作型游戏。

十几年后，一濑泰范成为一名游戏开发者，而成长于FC时代的人们仍然是游戏的主力消费人群，而与玩家平均年龄增长相对应的是：游戏正在成为一种孤独的娱乐形式。一濑泰范希望创造一种仿佛FC时代的游戏氛围。网络可以带来多人游戏的乐趣，但是仍然比不上与三五好友聚在一起玩游戏来得开心，而且网络环境仍不成熟。如何能让玩家们聚在一起玩游戏呢？一濑泰范想起了《口袋妖怪》。当游戏变得越来越个人化时，任天堂通过掌机重新创造了FC时代多人同乐的氛围。可以随身携带的特性使掌机成为最便于好友间进行交流与分享的游戏平台。一濑泰范提议在PSP上开发《怪物猎人 携带版》，利用其强大的无线通信机能，将多人合作作为主要卖点。他的提议获得了藤冈要的认可，被首次任命为导演，全权掌管《怪物猎人 携带版》的开发。

与《怪物猎人》在PS2上初诞生时一样，《怪物猎人 携带版》只是Capcom的实验型项目，一濑泰范带领的团队只有20人，游戏开发周期只有一年。首次当上导演的一濑泰范带领他的小团队日夜不停地加班，到了后期通宵加班成为常见的现象。拼命地将游戏做完后，一濑泰范暗自制定了一个销量目标：最低10万，"如果能卖20万就完美了"。《怪物猎人 携带版》的首周销量是12万，Capcom管理层方面对此表示满意，一濑泰范更加欣喜若狂。而之后出现的持续热销现象比他最美丽的梦还要甜美。

《怪物猎人 携带版》发售几周后，先是与其他游戏一样经历了周销量大幅度降低的过程，而让Capcom所有销售人员感到不可思议的是：当它的周销量降到3万套之后，就进入了一个稳如泰山的持续销售阶段。普通游戏发了两三周之后就会被零售商撤下货架，而《怪物猎人 携带版》的市场需求却源源不断。2006年春季过后，它的总销量达到了一濑泰范做梦也没想过的50万套。根据市场部的调查，在日本的中小学校里，联机狩猎正在成为一种新潮流，围绕PSP联机功能的新社会现象正在酝酿……

狩猎现象

37岁的森田仁是东京的一位建筑师，除了收入丰厚的主业外，他还有一份副业——某FANS站的站长。森田仁开办这个网站的目的完全是出于个人兴趣，毫无商业目的。虽然网站叫"亲父猎人"，其100多名成员中，除了四五十岁的中老年人外，也有不少中学生。他们通过森田仁的网站而互相认识，不定期地举办各种聚会活动，而聚会中的主角，当然是《怪物猎人 携带版》。

在森田仁的网站中，有很多事业有成的中产阶级，包括医生、公司高层等，他们的时间就是金钱，然而他们每天都会花两三个小时在PSP上狩猎。

森田仁说："它会让我们忘记自己的工作和社会阶级，就像童年时一样纯粹为了玩而聚在一起。我对游戏并不是很着迷，热爱《怪物猎人》的原因是其具有社交性。"

在日本，森田仁这样的《怪物猎人》民间活动组织者数不胜数，他们在家中、办公室甚至卡拉OK包厢里一起联机玩《怪物猎人 携带版》。交流狩猎经验、举办狩猎活动的FANS站遍布网络，《怪物猎人》已经不是一款单纯的游戏，它更像是一种社会活动，或者说是一种崭新的群体消遣方式——就像打麻将、卡拉OK一样，是一种交友聚会的工具。

在泱泱数百万狩猎大军中，中小学生是绝对的主力。2007年9月，《怪物猎人 携带版 2nd》与《Wii Fit》一起获得日本游戏大奖，CESA颁奖者在致辞中说："《怪物猎人》正在以惊人的速度于中小学校里扩散，新的社会现象正在诞生……"

《怪物猎人 携带版》从日本的中小学校开始风靡有其必然性，学校这样一个群聚型场所是最容易实现口耳相传效应的地方。中小学生是一个最倾向于与朋友一起玩游戏的玩家群体，不管是FC时代还是PSP时代都是如此。在校园里，同学间的互相交流可以使一个优秀的联机游戏迅速扩散，呈现病毒式的传播速度，而掌机特性更加剧了口耳相传效应。FC时代，小伙伴们要到彼此的家中才能一起玩游戏。掌机出现之后，学校就成为一个联机游戏的大游戏场。朋友与同学的直接演示与讲解比任何广告都要有效，一个班上出现一个玩《MHP》的玩家，就有可能使五六个围观其游戏的同学变成《MHP》的用户——这就是所谓的口耳相传效应。《MHP》具有多人协作才能获得最高乐趣的游戏特性，每个喜欢上该游戏的玩家都会在有意无意间游说周围的朋友加入猎人大家庭，让他们能够随时找到狩友一起做任务。比起联机功能有限的《口袋妖怪》，《MHP》具有更强的"病毒传播力"。只要在一个生活圈中出现几个《MHP》玩家，就有可能将整个圈子发展为狩团，如日本的声优界就十分盛行《怪物猎人》。

在《MHP》带来巨大惊喜之余，Capcom马不停蹄地展开续作的开发。随着产品地位的提升，Capcom为续作提供了更充足的预算，虽然给一濑泰范的期限同样只有一年，但团队人数扩充到四五十人，仅企划人员就达到11人。辻本良三也正式接手该项目，担任制作人一职。在游戏制作领域，制作人这个职位主要负责的不是游戏制作，而是向公司争取项目预算以及进行商业规划与宣传。身为Capcom创始人之子、现任社长辻本春弘的亲弟弟、Capcom的最大持股者之

一，让本良三担任《MHP》制作人意味着该项目可以轻松获得充足的预算与强大的宣传支持。Capcom以“催化口耳相传效应”为主要宣传策略，在日本各地巡回举办官方比赛与集训，并支持民间发起的玩家活动。一濑泰范与辻本良三出席了多数官方活动，一濑泰范本人对宣传非常重视，在《FAMI通》上刊登的每一篇报道都要先经过他本人的详细检查，有时他会把一整天的时间用来检查媒体的报道。

2006年，NDSL发售后，PSP在日本出现兵败如山倒的迹象，销量大幅跌落，NDS则气势如虹，掌机战争的胜败趋于明朗，第三方纷纷投向NDS，PSP岌岌可危，直到2007年春季，《MHP2》的到来让PSP力挽狂澜。2007年2月《MHP2》发售之前，PSP在两年半的时间里于日本销售了475万台，该作发售一年半之后，PSP累计销量达到了930万台，这让那些宣称PSP已死的观察家们大跌眼镜。《怪物猎人 携带版 2nd G》则是PSP实现逆转的标志，2008上半年，PSP销量为196万，超过Wii的172万和NDS的159万，PSP在完全不依靠降价、新机型等硬件促销措施的情况下战胜了NDS。

“扩大游戏人口”是《MHP2G》的主要设计目标之一，一濑泰范在他的企划书中明确写道：《MHP2G》的目标是“吸引广泛年龄层，让大家都可以乐在其中”。Capcom对当年的“口袋妖怪现象”进行了深入研究，发现《怪物猎人》比起《口袋妖怪》还略欠火候的原因在于女性与低龄层玩家比例不够高。《MHP》虽然是一个核心向的游戏，但对新手门槛不高，“由老手带新手做任务”的游戏设定是其能不断吸收新玩家的重要原因。如果再加上一些可爱的动物，吸引女性与儿童尝试《MHP》并不困难。随行猫的出现就是考虑到吸引女性的需要，它不仅可爱得令人一见倾心，而且能为新手提供各种援助，即使是看到动作游戏就会产生恐惧感的女生们也忍不住尝试一番。

“我昨天晚上拿到了《MHP》的XX道具！”——坐电车时，一濑泰范经常会听到这样的对话。那时他总是心中窃喜地忍不住要告诉他们：“那是我做的游戏。”无论是在电车、餐馆还是咖啡厅，一濑泰范总是经常看到一群人手握PSP联机狩猎，这让他想起学生时代与朋友们一起在电车里高声谈论自己喜欢的游戏。“游戏最大的乐趣在于分享”，这是一濑泰范的游戏理念，也是十几年来掌机风靡日本，超越电视游戏的根本原因。

怪物经营

“我本人有个16岁的儿子，每天都在我耳边念叨着‘PlayStation的《怪物猎人》怎么还不出啊？’现在我终于可以对儿子有个交代了。”

2010年3月16日的《怪物猎人 携带版 3rd》发布会中，SCE社长平井一夫出席并发表演讲，用他一贯的轻松口吻调侃《MHP》的巨大社会影响力，同时表达了SCE借此东风迎战3DS与《口袋妖怪 黑·白》的决心。“年末商战期间，SCE将对之提供全力支援，使之成为一个超越400万套的新篇章！”

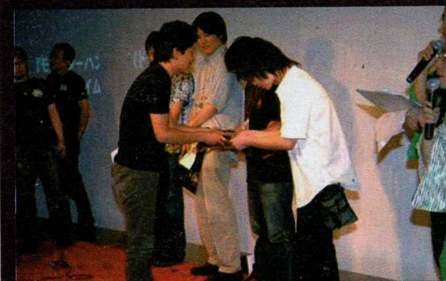
根据Capcom于5月份发布的财报，《MHP3》的本财年销量目标为360万套。从该作发售到2011年3月31日的结算截止日，大概会有4个月左右的销售周期，《MHP2G》的前4个月销量大约为250万套。照此推算，《MHP3》的销量会比《MHP2G》高100多万。对日本游戏产业了如指掌的Enterbrain社长浜村弘一也认为，《MHP3》的最终销量会在500万以上。

上个财年是Capcom高速发展之后的一个调整期，业绩十分萧条，利润下跌了73%。Capcom曾领其日本同行之先，在欧美冲锋陷阵，取得赫赫战果，堪称日本次世代游戏的领头羊。自从《生化危机5》销量突破500万，Capcom的信心膨胀到了极点，昏头昏脑地就制定了《失落的星球2》370万、《黑暗虚空》200万等颇为壮观的销售目标。直到游戏发售时，Capcom才知道欧美市场虽大，却也不是遍地黄金，而是一个强敌环伺的虎狼之地，稍有不慎就会落个遍体鳞伤。2009～2010年Capcom的高清游戏几乎全面落败，Capcom终究也摆脱不了日系厂商在欧美抬不起头来的窘迫。Capcom曾寄望于任天堂帮他们把《怪物猎人》的现象带到欧美，《怪物猎人3》从PS3转移到Wii的条件之一，就是任天堂提供其强大的海外发行资源，帮助Capcom打开海外市场。从原理上来说，这与《勇者斗恶龙X》登陆Wii的动机相似。《怪物猎人3》在欧美的广告做得铺天盖地，美国Capcom副总裁Chris Svensson曾经骄傲地说：“《MH3》投入了超大规模的市场宣传，相信超过了其他所有Wii第三方游戏。”由任天堂负责铺货，并与Capcom共同出资宣传的《怪物猎人3》欧美销量仅50万套，成为上个财年Capcom业绩远低于预期的主要原因之一。



《怪物猎人3》在日本的宣传规模也超过了Capcom历史上的任何一款游戏，虽然借崩后销量勉强达到115万套，这与Capcom“将怪物猎人现象从掌机带到家用机”的目标显然相去甚远。《MHP》依靠掌机便携性而带来了群聚型游戏的乐趣，这是“怪物猎人现象”的基础。而《MH3》将协作乐趣带到网络，虽说游戏素质不低，却脱离了400万玩家的根本需求。Capcom为了《MH3》而推迟了《MHP3》的发售计划，在此期间被《梦幻之星 携带版》、《噬神者》等趁虚而入，眼看着后面还有《最终幻想 Agito XIII》等大作虎视眈眈，Capcom不敢怠慢，《怪物猎人 携带版 3rd》被排到了本财年的黄金档期之内。

在海外受到连番打击之后，Capcom将本财年的希望放在本土。身为PSP的救世主，Capcom从发售《MHP》的那一天开始就把筹码压在了PSP的身上，即使PSP与NDS的销量比例一度达到1：4仍然坚定不移，《MHP》销量突破65万，已成为日本当时最畅销的PSP游戏。同月Capcom与《FAMI通》合作的“怪物猎人狩人祭”召开，确立了以全国性比赛催化口耳相传效应的宣传策略。



9月

“怪物猎人狩人祭”大获成功，Capcom决定打造全国巡回的“怪物猎人嘉年华”官方活动，首次活动在日本5个主要城市举办。该活动的新闻发布会中公布了《MHP2》的发售日。同月《MHP2》获日本游戏大赏“未来赏”。

10月

“怪物猎人嘉年华”顺利举办，吸引参加者超过一万五千人。还有更多玩家由于名额有限而无法参加。活动中销售的《MHP》关联商品销售额超过1500万日元。

2007年

1月

《怪物猎人 携带版 2nd》发售前在日本已展开大面积铺货，各地游戏店出现大规模“狩猎解禁”之势。据Capcom表示其首批订货量超过40万套，再创PSP史上新纪录。SCE决定于其发售同日推出新色PSP本体同捆版，日本媒体称其为“PSP阵营期待之星”。

2月

《怪物猎人 携带版 2nd》发售，首日销量达50万套，掀起PSP史上最大热潮，超越此前的NDS新作如《勇者斗恶龙 怪兽统领者》（40万）、《最终幻想III》（30万），与《口袋妖怪 钻石》首日销量相当。据MediaCreate统计，其首周销量超过70万。Capcom内部预测，《MHP2》即将成为其自《生化危机2》以来最畅销的游戏。



3月

PSP于日本发售两年半之后，终于迎来历史性突破：《怪物猎人 携带版 2nd》发售两周后销量突破100万套，实现了PSP百万大作零的突破。

4月

《怪物猎人 携带版 2nd》获《FAMI通》2006年最佳多人游戏大奖。

8月

据Capcom统计的数字，《MHP2》玩家平均年龄为22.6岁，每天平均玩该作2～3小时，游戏发售半年后，多数人已经玩了200～300小时。51.5%的《MHP2》玩家是专门为了该作而购买PSP。

9月

《MHP2》美国发售后几乎无人问津，美国Capcom开展了多项奇特的宣传活动，包括与专门研究未知生

物的CFZ机构合作展开真实的"狩猎怪物"行动，深入南美丛林，展开为期两个星期的探寻怪物之旅。

9月份的东京游戏展期间，《MHP2》与《Wii Sports》共同取得2007日本游戏大赏的最高奖。

10月

Capcom在任天堂秋季战略发表会中宣部《怪物猎人3 tri》由PS3独占改为Wii独占，引起日本业界大地震，被称为"怪物猎人移籍骚乱事件"。数日后，作为对PS系玩家的安抚，Capcom正式公布了《怪物猎人 携带版 2nd G》。



12月

《MHP2》销量突破150万套，日本四分之一的PSP用户购入该作。据《电击》杂志调查统计，《MHP2》为2007年日本最受欢迎的游戏，在"史上最佳游戏"中排名第三。

世嘉宣布加入PSP狩猎大军，公布了以《怪物猎人》为参照的《梦幻之星 携带版》，该作无论是游戏名LOGO还是封面设计风格都充满《怪物猎人》的色彩。

2008年

3月

《怪物猎人 携带版 2nd G》发售，首周销量88万，不到两周销量即突破150万套。PSP销量随之暴增，当周销售13万台，超过其他所有主机的总合。连续数周，PSP主机销量占据硬件市场半壁江山，持续数月位居主机销量榜首。



4月

《MHP2G》发售一个月后销量突破200万套，周销量仍然稳定维持在10万套左右，Capcom内部预测其最终销量可达300万套以上。

7月

据《FAMI通》统计，在《MHP2G》的带动下PSP开始反超NDS，以196万台的销量成为2008上半年日本最畅销的游戏机。同月Capcom宣布将在东京、大阪和仙台三地举办"怪物猎人夏期讲习"，目的是培养《MHP》新玩家。



移地保持立场。作为一家以擅长"劈腿"闻名于世的软件商，风流的Capcom能坚决执行PSP独占《MHP》的政策着实不易。Capcom在《鬼泣4》、《怪物猎人3》等叛逃事件中屡次羞辱PS3的同时，对PSP却忠心耿耿，向NDS提供的几乎只有《逆转裁判》和《洛克人》，迄今为止尚未诞生百万大作。《MHP2G》之后，Capcom意识到了PSP的雄浑后劲，接连启动多个PSP大作项目，这些游戏将于本财年陆续上市。

除《MHP3》外本财年Capcom的PSP大作还有《最后的战士》、《怪物猎人日记》以及"预定2010年发售"的《生化危机 携带版》。Capcom的目的很明确：借《MHP》掀起的联机热，让数百万经常聚在一起狩猎的玩家们尝试Capcom的其他游戏。《最后的战士》制作阵容强大，号称目标是成为"PSP的最强RPG大作"。这是多年来在RPG市场毫无作为的Capcom充满怨念的口号，从已公布的情报中还看不出它的"最强"气质，宣传上也显露出乏力感，不过若与《MHP3》的宣传联动（附带《MHP3》体验版、加入特殊服装或任务），其命运将彻底扭转。最直观易见的联动商机是《怪物猎人日记》。在《MHP》扩大女性与低龄用户群的战略中，随行猎猫扮演了重要角色，堪称为Capcom的皮卡丘。为提高随行猫的知名度，Capcom重金与三丽鸥合作，与"日本第一名猫"Hello Kitty携手，誓要掳获万千爱猫少女。作为《MHP3》之前的热身游戏，《怪物猎人日记》将会是MHP品牌宣传计划的重要环节，广告预算会十分可观。

与《口袋妖怪》相比，《怪物猎人》的不足之处是缺乏跨媒体合作。任天堂为《口袋妖怪》专门设立了规模庞大的子公司Pokemon，进行全方位的品牌运作，从动画到玩具，《口袋妖怪》采用的迪世尼式卡通形象经营策略，不仅可以从各产品领域获益，还能提高品牌曝光度，提高品牌的价值含量。Capcom的公司规模有限，无法像任天堂一样进行覆盖一切的跨媒体经营，而《怪物猎人日记》是Capcom的一块问路石。除Hello Kitty外，Capcom表示该作还有多项未公布的合作企划，Capcom试图以此为契机与关联行业的实力企业强化合作关系，为未来《怪物猎人》的跨媒体品牌运作打下基础。Capcom的"《洛克人》系列"经过20多年的悉心栽培，已经成为一个颇具规模的跨媒体品牌，在日本的中小学校里知名度不低。虽然品牌影响力无法与《口袋妖怪》媲美，《洛克人》反映了Capcom在其公司规模所及范围内精明的角色经营能力。《怪物猎人》不是一个角色型品牌，通过《怪物猎人日记》可为之提供角色经营的便利。索尼已明确表态要帮助Capcom进行《怪物猎人》的品牌运作，如果能利用索尼电影在影视娱乐领域的强大实力，大手笔投资于《怪物猎人》的动画电影与电视，可使其影响力再上一个新台阶。甚至，索尼与Capcom可以仿效任天堂，合资成立一家专门经营《怪物猎人》品牌的公司，由辻本良三担任社长。Capcom让辻本良三半路接手正扶摇直上的"《怪物猎人》系列"，其用意已经相当明显：辻本宪三将社长之位让给大儿子辻本春弘的同时，希望资历较浅的辻本良三通过经营热销的游戏品牌立下战功，迅速在董事会中建立权威。而在《怪物猎人》成熟之后，由其独立掌管对Capcom至关重要的分公司，可进一步增强辻本家族对Capcom集团的控制力，也很符合家族型企业的权力与财产遗传特点。


■《MHP3》将与Hello Kitty携手。

软肋

2010年4月7日举办的"《潜龙谍影 和平行者》完成披露会"现场名人云集，索尼、百事、优衣库等合作企业的高层均到场庆贺，Sqaure Enix、Capcom等竞争对手也在会场出现。在发布会最后，大屏幕中出现Snake屠龙之战的影像，响起《怪物猎人》标志性的音乐时，将全场氛围推向了高潮。小岛秀夫说，5年前《MGS PW》的构思阶段决定选择哥斯达黎加为舞台，而哥斯达黎加是电影《侏罗纪公园》的舞台，当时就想到了与《怪物猎人》合作。这是一次将在业界传为佳话的历史性合作，不管这些竞争对手们的联合是否是索尼穿针引线的结果，它标志着日本第三方正在《怪物猎人》的带领下集体迈入狩猎纪元。

小岛秀夫为宣传《MGS PW》使尽了浑身解数，无数次强调该作相当于《MGS5》，总算说服日本的几十万《MGS》玩家们掏了腰包。《MGS PW》的销售速度与《MGS4》基本相当，购买者应该也是基本相同。不同的是这次小岛秀夫关心的不是首周销量，而是中长期销量。《MGS PW》所添加的"狩猎元素"不止是Snake猎杀轰龙，整个联机概念都是对《MHP》成功因素的借鉴。Konami为之提出的广告词是"潜友"，强调的是好友的共同潜入作战，希望创造与《MHP》一样的群聚型游戏氛围。Konami没



有使用在欧美更加流行的对抗型多人模式，而是选择了日本PSP玩家们更容易接受的协作式多人游戏，是希望像《MHP》一样，出现《MGS》老玩家带新手入门的口耳相传效应。《MGS PW》发售两周后销量已逼近60万套，日本的《MGS》拥趸们应该差不多都已入手，接下来第二个月的销售数字才是决定胜负的关键。《MGS4》在日本发售5周后销量已跌破1万套，如果《MGS PW》可以将2万以上的销量维持10周以上，即可说明口耳相传效应正在发生，十几年来“墙内开花墙外香”的《MGS》将在本土获得新生。

Konami“潜友”战略的不利因素在于，《MGS》的核心价值是剧情与电影般的情节演出，而且玩家年龄层偏高，目前的60万玩家对联机潜入可能不会有太高的兴趣。这可能也是Capcom多年来对《生化危机 携带版》犹豫不决的主要原因。《生化危机》与《潜龙谍影》的玩家群体有很大的相似性，如今有Konami在前方探路，Capcom当然也乐意提供一些援助。如果《MGS PW》热销，《生化危机 携带版》的前景会安稳得多。Capcom迟迟没有公布该作详情，可能就是要等待《MGS PW》的销量数字。

Capcom取消《鬼泣PSP》、把《生化危机 携带版》拖了好几年的另外一个根本原因是PSP在欧美的不景气，Capcom的这些传统大作80%以上的销量来自海外，而自从2008年以来，绝大多数PSP游戏在欧美处于停滞状态，销量超过20万的游戏都屈指可数。上个财年PSP销量从1410万台大幅跌落到990万台，而此前索尼预测的销量数字是1500万台以上。在2009年，欧美的PSP硬件销量几乎萎缩了一半，软件销量更加惨淡，去年在美国发售的PSP新作中，只有国民级橄榄球游戏《麦登橄榄球10》、美版《MHP2G》、《GT赛车PSP》、《小小大星球》和《MLB09》销量超过了20万，其中被寄予厚望的《GT赛车PSP》销量仅为26.5万。大作、降价、新机型……该出的牌几乎都已出尽，依然半死不活的欧美市场让索尼无计可施。

在欧美，少年儿童、中老年人与女性玩的是Wii和NDS，剩下的年轻男性玩的是家用机，PSP不幸成了弃婴。任天堂即使在1990年代中后期最艰难之时仍能牢牢把持低龄市场，索尼能与之争夺的只有成年市场。索尼曾尝试模仿苹果iPod与iTunes相结合的战略撬开年轻人市场，为此开发了纯网络发行方式的PSP go，准备了面向PSP的PSN服务与Minis软件下载服务。然而PSP go的销售疲软正是上财年PSP销量预期值与实际值之间存在巨大差距的主要原因。索尼原本期待PSP go成为一个与PSP-3000销量旗鼓相当的主要机型，而事实却是销量不到PSP-3000的十分之一，这个意在挑战iPhone的新机型成为可有可无的摆设。与iPhone相比，PSP下载游戏过高的定价是其主要战略失误之一，一个让人不愿掏钱买游戏的游戏平台很难获得认可。操作界面也是PSP的一个软肋。根据iPhone的经验，要打开美国年轻人市场，离不开强大的多媒体功能与出色的工业设计。没有触摸屏导致PSP很难在多媒体软件上放开手脚，触摸操作已成为多数掌上软件的标准，操作界面的限制越来越成为PSP的一个软肋。最近英国MCV网站有报道称，采用新操作界面的PSP2可能会在E3展期间公布，不少软件商已经在开发对应游戏。不过考虑到此举可能会给正如火如荼的日本PSP事业造成负面影响，由索尼爱立信与SCE合作开发一款可兼容PSP游戏的触摸屏手机也许更靠谱。索尼爱立信这两年亏损严重，正需要一款能挑战iPhone的主力手机，一部与iPhone功能相当，又有PSP现成软件阵容可用的手机将会极具竞争力。而这种内部产品联合正是索尼CEO霍华德·斯金格的核心战略思想。



新纪元

不管索尼将采取何种措施拯救欧美PSP市场，决定“PlayStation”这个品牌胜负的还是游戏。哪怕只是一款游戏，只要找准了切入点，就有可能起到扭转乾坤之功效。欧美多数第三方对此已无暇顾及，也许这一任务最终也要落到日本软件商的头上。

《MGS PW》不容错过的剧情是否会让欧美400万忠实的《MGS》玩家对PSP改观？总是比别人更早进入状态的Capcom是否会利用《生化危机 携带版》在欧美刮起一阵PSP新旋风？关键在于这些游戏必须提供家用机无法实现的游戏体验，让那些对小屏幕里的低清画面不屑一顾的欧美核心玩家们放下手柄，拿起PSP。联机概念是日本游戏的救星，但目前为止还没有在美国发挥出功效。不仅《MHP》对美国久攻不下，NBGI以《灵魂能力》、《铁拳》等海外认知度极高的游戏同样无法打开局面。“家用机版缩水移植”的制作思路注定难成气候。

著名游戏分析家Michael Pachter说，日本仍然是游戏产业的潮流前线，日本的情形相当于美国两年后的状态。而日本的PSP市场将在2010年达到历史顶点，这个财年也许会出现《怪物猎人》、《最终幻想》、《潜龙谍影》、《生化危机》风云汇聚的盛况，这些各自代表了整个时代的游戏系列以联机化的新形态重聚于PSP，已经老迈的系列也将享受狩猎纪元里口耳相传的优势，为自己补充新鲜血液。任天堂用《口袋妖怪》改变了掌机产业的走向，自己独享了联机概念的所有利益，而诞生自第三方的狩猎现象将让所有第三方都拥有自己的“口袋妖怪”。

8月

《梦幻之星 携带版》发售后销量迅速突破50万，出现供货紧张现象。同月PSP日本销量突破千万，最畅销5款游戏中，有3个《怪物猎人》和1个《梦幻之星 携带版》。

10月

《MHP2G》廉价版发售，销量再次攀升。Capcom将此举视为扩大《怪物猎人》轻度玩家人群的重要战略。据《FAMI通》统计，《MHP2G》是2008年日本最畅销的游戏。

2009年

2月

《MHP2G》累计销量突破300万，成为Capcom历史上本土销量最高的游戏，也是继《DQ》、《FF》之后，第三个达到“三白金级”销量的第三方游戏。

6月

NBGI加入联机狩猎大军，公布《噬神者》。

7月

《MHP2G》销量突破350万套，为表庆祝，售价21000日元的红蓝两色新款《MHP2G》PSP-3000同捆套装发售，当周PSP销量增长三成。

8月

《怪物猎人3 tri》发售，首批出货量突破百万套。

10月

Capcom举办“怪物猎人狩王决定赛09”，【★】本良三出席活动并公布《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》。

12月

SCEI举办2009 PlayStation Award颁奖礼，《MHP2G》获得白金奖，这时该系列连续第三年获得白金奖，创造了PS Award举办以来前所未有的先例。

2010年

1月

《噬神者》试玩DEMO发布后下载量迅速突破100万，其首周销量达29.5万。

3月

《怪物猎人 携带版 3rd》震撼公布，预定年内上市。Capcom召开记者招待会，公布了围绕“《怪物猎人》系列”的多项计划，包括与Hello Kitty合作。同时Capcom宣布《MHP2G》出货量已经突破400万，是《勇者斗恶龙》之外第二个在日本销量突破400万套的第三方游戏。



4月

Konami在《潜龙谍影 和平行者》制作完成发布会中宣布，游戏中收录了与Capcom合作的《怪物猎人》特别关卡。

5月

Capcom发布新财年大作销量预测，《怪物猎人 携带版 3rd》本财年销量目标为360万套。

犹抱琵琶半遮面，未成曲调先有情

——悉数PSP尚未出世之大作

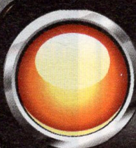
文 白夜



自2004年12月12日PSP在日本正式发售，迄今已将近6个年头了。按一台主机通常的“生命周期”来衡量，PSP可以说已经度过了它的“青壮年期”，而从之前各种主机的情况来看，各厂商对待到了这个阶段的主机一般都是逐渐将主要开发力量移走，其后以一些开发简单、开发周期短以及投入成本低的游戏来榨取这台主机的“剩余价值”——比如大家熟知的Galgame，之前PS以及PS2等主机的“老年期”阶段就曾被不少玩家戏称为“Galgame专用机”。

但目前可喜的状况是，PSP上还在不停地出现各种原创大作，比如近日刚刚发售不久的《潜龙谍影 和平行者》，就着实让PSP玩家再度折服于这台主机的表现力，同时也为PSP挣得了第一个日媒满分评价。不仅如此，各游戏开发厂商还在不停地挖掘这台掌机的潜能，进入2010年之后各方群豪纷纷针对PSP又有了不少大动作，已经有很多重大项目被公布，加上今年之前公布的一些大作，PSP可以说依旧生命力旺盛。这次笔者就和大家一起来看看，我们在PSP上还可以期待什么游戏。

预定2010年内发售



战神 斯巴达幽灵

【这将是一部再次突破PSP极限的作品】

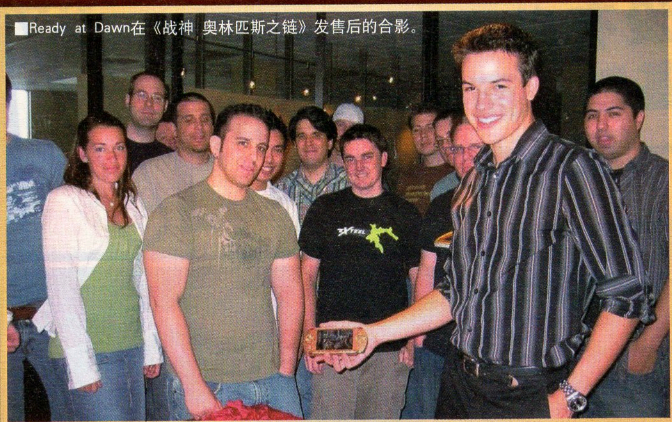
谈及PSP平台未出世游戏中最受全世界玩家期待的，恐怕非《战神 斯巴达幽灵（God of War: Ghost of Sparta）》莫属。Ready at Dawn又回来了，令人兴奋，而且打了所有玩家一个“措手不及”——就在毫无征兆之下，2010年5月，奎托斯霸气高喊，宣布他依旧钟爱PSP这个平台。

2008年3月4日，由Ready at Dawn工作室一手打造的《战神 奥林匹斯之链》可以说是PSP游戏历史上的一个转折点，完美的画面效果配合出色的游戏设置及内容，让这款游戏在试玩版刚刚推出的时候就已经被全球各大一向以苛刻著称的游戏媒体烙上了“满分游戏”的标记，而当游戏正式推出后，当时参与评分的17家国际媒体无一例外地表示“《战神 奥林匹斯之链》是近年来PSP上最值得玩家收藏的一款代表作品”，那种通篇满分评价的气势是笔者游戏生涯中所从未遇到过的。可想而知，自那之后，“《战神》系列”的新作毫无悬念地成为全世界PSP玩家最期待的作品，他们可不甘心在PSP的生命周期内只玩到仅仅一款“《战神》系列”游戏。

但是就在《战神 奥林匹斯之链》席卷全球电视游戏圈、Ready at Dawn功成名就之时，他们却突然在2008年6月9日在官方网站发布了一篇配图声明，图片中的内容令所有PSP玩家为之心碎——他们将2003年从当时的SCEA产品副总裁吉田修平那里免费借到的30台PSP开发机依次装箱码放，并准备送还给SCEA，工作室负责人宣布“Ready at Dawn的一个时代结



▲《战神 斯巴达亡灵》目前公布的游戏画面。


■Ready at Dawn在《战神 奥林匹斯之链》发售后的合影。

束了，我们将转向其他主机……"

这一举动在PSP玩家之间掀起了轩然大波，Ready at Dawn的这个举动意味着万众期待的PSP平台"《战神》系列"新作将彻彻底底成为空想，大量的玩家为此涌入Ready at Dawn网站以及他们在Facebook开设的页面，强烈要求他们重归PSP游戏开发，但工作室方面一直并未有什么新的表示。

时光流逝，2010年3月，次世代家用机的"《战神》系列"正统续作《战神3》终于"千呼万唤始出来"，一时间成为了游戏业界惟一的关键词，在全球与游戏相关甚至没什么关联的媒体上都可以看到奎爷的身影。从游戏发售至今两个多月的时间内，可以说全世界的《战神》FANS一直都处于过节的狂欢状态。而更加令人惊喜的是，就在这个节日气氛逐渐开始减退的时候，Ready at Dawn突然带来了PSP平台的系列新作《战神 斯巴达幽灵》，将这个属于战神迷们的节日再度推向了高潮。

可以说Ready at Dawn跟我们开了一个大大的玩笑，在《战神 斯巴达幽灵》公布后，Ready at Dawn的创始人同时也是《战神 奥林匹斯之链》以及本作的执行制作人Ru Weerasuriya在接受采访时说道："在《战神 奥林匹斯之链》发售后，我们因为退还了PSP开发机而走了不少弯路，在那之后我们发现，或许我们应该重新考虑告别PSP游戏开发的决定，毕竟我们之前做得很棒。"

OK，接下来我们来看一看这款被命名为《战神 斯巴达幽灵》的新作。据制作人表示，新作的故事设定在了系列初代和二代之间，在一定程度上可以算是系列故事的起源，讲述奎托斯是如何成为战神的。此外在新作中，玩家还可以体验到奎托斯为了打破噩梦和诅咒的桎梏，与自己黑暗的过去斗争的故事，并且游戏中将首次完整讲述奎托斯纹身、疤痕以及家庭由来的故事。对于这款游戏的素质，相信大多数玩家都完全没有必要担心，我们只需考虑游戏将带给我们什么意料之外的惊喜即可。

提及PSP平台的《战神》，大多数玩家首先想到的是那令人惊叹的画面效果，前作《奥林匹斯之链》的制作中，Ready at Dawn已经利用到了PSP的CPU 333MHz使游戏的画面有了顶级的表现，而在各界媒体以及玩家不断地为之惊叹时，工作室的Didier Malenfant表示这部游戏依然只用到了PSP大约80%的机能，而日前《斯巴达幽灵》公布时SCEA方面则对外确认，新作将在画面表现上较《奥林匹斯之链》有更多的提升——更高解析度的画面，更宏大的游戏场景以及更加炫丽的效果，这将是一部再次突破PSP极限的作品。

除此之外，《战神 斯巴达幽灵》还得到了家用机版"《战神》系列"游戏的制作方圣塔莫妮卡工作室的强力支持，毕竟这款PSP上的新作将是系列的第五款作品，制作方难免有玩家是否会产生审美疲劳的担心，所以Ready at Dawn此次和圣塔莫妮卡工作室就游戏的内容有了很多的讨论，并承诺会在保持系列味道不被改变的同时加入大量新的游戏要素，Ready at Dawn的Dana Jan在接受媒体采访时表示："有很多关于游戏的点子和创意，无论是有意识的还是无意识的，都将在这部作品中重新回归。比如我们在处理《斯巴达幽灵》的一些角色时，就采取了与之前不同的方式，在动作和背景场景设计方面也有很多不同，我们甚至会不由自主地说：'这样看起来更酷，我们为什么不这么做？'"

看到新作如此强有力的开发背景以及Ready at Dawn的满满信心，我们有理由相信这确实将成为PSP游戏史上的又一座最高峰。目前根据已经得知的消息，SCEA会在今年的E3展上展出《战神 斯巴达幽灵》，关于游戏的真面目，将会在不久后公诸于世。而更令玩家们兴奋的是，2010年之内，我们就可以玩到这款游戏了。


■《战神 斯巴达亡灵》目前公布的游戏画面。

预定2010年年末发售

怪物猎人 携带版 3rd

给"《怪物猎人 携带版》系列（后简称《MHP》系列）"下一个"PSP平台上最成功的游戏系列"的定义应该说并不过分，而从某种程度上讲，也正是这个系列成就了今天的PSP。

很多从PS2时代走过来的玩家应该记得，最初在PS2平台上推出的"《怪物猎人》系列"游戏实际上并没有获得多大的关注，而真正让这个系列成为目前足可以称得上是"国民级游戏"的正是其在PSP平台的推出。经过了两代作品以及资料篇的推出后，"《MHP》系列"已然在亚洲地区成为了PSP游戏的代名词。

有了之前的成功，《怪物猎人 携带版 3rd》可以说是所有人都相信会推出的作品，只不过是时间早晚的问题，但这款游戏的正式公布也着实让系列FANS苦等了好一阵。2010年3月16日，Capcom方面通过日刊《FAMI通》终于正式公布了本作的消息，而这距离PSP上一作《MHP2G》的发售已经过了整整两年时间，笔者以一个一般"怪物猎人饭"的亲身经历来谈，这两年时间里个人已经把游戏的各种BOSS都杀掉上百只了，而身边的很多狂热猎人们估计已经在等待《怪物猎人 携带版 3rd》公布的这段时间里将各种BOSS虐过上千遍了。

"《MHP》系列"对于中国玩家来说更有着一些特殊的意义，国内特殊的游戏环境使PSP成为了普及率最高的游戏主机，而由于国内的游戏相关媒体数量非常有限，所以许多不是非常核心的玩家都是经过朋友介绍这样"口耳相传"的方式从而选择了PSP这台掌机，而在这个"口耳相传"的过程中，基本都会出现"怪物猎人"这个名字，从而在国内培养起了一大批"《MHP》系列"的忠实玩家，甚至现在国内的PSP玩家会经常因为寻求这款游戏的联机体验而自发组织各种聚会和比赛。有了这样的基础，《怪物猎人 携带版 3rd》在国内PSP玩家中的受期待程度应该可以想象。

接下来依旧是来看看有关游戏的具体消息。应该说自《怪

并没有以《MHP2G》为基础，而是全新制作的一场新的狩猎盛宴

物猎人3》在Wii上发售后，PSP的玩家们便一直等待着《MHP3》的出现，而由于各种原因玩不到Wii平台《怪物猎人3》的PSP玩家最初也没有过多的奢望，仅仅希望《MHP3》能够是"《怪物猎人3》的掌机版"，甚至是有《怪物猎人3》的部分内容即可，但作为开发商的Capcom显然是不满足于这点的，他们将为玩家带来的是一场全新的狩猎盛宴。

游戏的监督一濑泰范先生在日前关于《MHP3》接受媒体的采访时表示："这款作品并没有以《MHP2G》为基础制作，游戏的大部分都是重新制作的，而因为这个原因，怪物的动作以及图像表现都有了一定幅度的提升，可表现的东西更加丰富了。"而从目前游戏公布的画面以及相关信息来看，《MHP3》确实是基本做到了"重新制作"这一点，全新的背景设定、雷狼龙等在系列中首度登场的BOSS、全12种武器的新要素以及狩猎猫的全新培养方式，这些足以让玩家再战上两年！此外，在谈及《MHP3》的任务时，制作人辻本良三先生特意提及了本作中并没有加入G级任务，笔者个人认为这也是一定程度上暗示了《MHP3G》的存在吧。如此一来，一款《MHP3》的公布实际上就代表了两款游戏的存在，PSP借助《MHP3》只会炉火越来越旺。


■《怪物猎人 携带版 3rd》中的标志性新BOSS——雷狼龙。

■游戏中将包含家用机版《怪物猎人3》中的一些BOSS。

实际上近些年来《怪物猎人》已经成为了Capcom最赖以盈利的一个品牌，而PSP平台该系列游戏的受欢迎程度从日本游戏软件销量排行榜上便可见一斑了——即使各种游戏的新作一直在不断地推出，但《MHP2G》（包括廉价版）却一直坚挺地占据了TOP10的一个位置，而日前C社已经提早给《MHP3》定好了目标——在2011财年内销售360万套，有这样的信心以及重视程度，相信《MHP3》的游戏素质也绝对值得玩家去期待！

黑豹 如龙新章

预定2010年9月22日发售

希望玩家可以对故事还有登场人物的生活态度产生一些共鸣，并认识到抬头挺胸坚强生活的重要性

无论是否真有偏向，名越稔洋一直被玩家戏称为"GK四天王（日本玩家将索饭称为GK）"，也就是力挺索尼旗下主机的制作人。"《如龙》系列"作品如今俨然已经成了为PS3平台保驾护航的招牌大作，但名越老大却一直没有在PSP平台上有所作为，如今这个说法要伴随着刚刚在2010年5月公布的《黑豹 如龙新章》结束了。

以惯例来看，当一款家用机上的游戏被以各种形式转移到掌机上推出时，一般都会有各种程度的简化，而这种简化以笔者的游戏阅历来看，有相当一部分是致命的，是足以改变一款游戏原有味道的，所以很多家用机的名作在掌机平台推出作品后并没有获得如期的效果，而同时将家用机平台的名作的续作出在掌机上也成为了开发商所面对的一个巨大挑战。从目前游戏公布的消息看，这款由"Project K"刚刚被正式命名为《黑豹 如龙新章》的游戏可以说是尽力保留着次世代家用机平台的"豪华制作态度"——依旧有豪华的声优以及演员参与游戏人物的塑造、有累计超过5个小时以上的全程语音过场动画等等，这些已经表明了游戏的开发标准并没有因为平台的改变而有所放松。


■本作采用手绘静止图片的切换配以全程语音的方式来演绎剧情。

关于选择PSP平台，游戏的总监督名越先生在接受媒体采访时说道："过去的《如龙》作品都是比较受成年玩家支持的，相对于这点，我们这次的新作是以'希望包含高中生在内的年轻人也能够来玩玩看'这样的原则来制作的。不仅如此，因为还想要加入掌机的专属玩法，所以这次选择了PSP为游戏平台。"

如名越所说，《黑豹 如龙新章》的主题是"年轻"以及贯穿系列的"暴力"，当然，对于后者，熟悉系列游戏的玩家都明白《如龙》并不是宣扬暴力，而是通过一些手法来让玩家有一些生活中的感悟。对于本次PSP平台的新作，名越表示："是希望通过直接采用暴力元素的手法，让年轻的玩家来感受某些事物。如果可能的话，我希望他们能够对故事还有登场人物的生活态度产生一些共鸣，并认识到抬头挺胸、坚强生活的重要性。"值得一提的是，本次


■年轻的主角右京龙也。

《黑豹 如龙新章》的故事剧本全部是由名越监督自己撰写的，并且为了给玩家一个新的感觉，名越特意组建了新的团队来进行这款游戏的开发。

除此之外，游戏本次移师掌机后与系列最大的一点区别便在于剧情过场动画的形式，也许是因为私下与小岛秀夫是非常要好的朋友，本次的《黑豹 如龙新章》借鉴了“《潜龙谍影 掌上行动》系列”所采取的剧情表现形式——用静止图片的切换配以全程语音的方式，从目前已经公布的影像来看，这种形式的表现力并不比全即时演算的动画逊色。

有关“《如龙》系列”另一个让人佩服的地方便是其推出的效率，几乎一年一作，但这却从不影响到游戏的高素质。目前《黑豹 如龙新章》的开发进度已经有50%，今年9月，它一定会带给PSP玩家一段难忘的体验。


■新的神室町传说在PSP上展开。

发售日未定

最终幻想 Agito XIII

力求打造成为PSP时期最高峰的作品

在《最终幻想 Agito XIII》最初公布其平台为手机的时候，相信不少玩家都和笔者一样失望——因为各种原因，国内是基本无法玩到日本方面的手机游戏的。而之后2008年的SE专门新作发布会“DKΣ3713”上，《最终幻想 Agito XIII》(后简称《FFA XIII》)被宣布将发售PSP版，而相信从那时起这款游戏就被放入了很多玩家的期待游戏列表里。

但是也许是自己挖的坑太多，自那之后忙于《最终幻想XIII》、《勇者斗恶龙IX》等游戏的SE就再没有什么关于本作的新消息放出了，直到近日游戏的导演田畑端在自己的twitter上发表了有关游戏最新的消息，才让玩家们重新对这款游戏的推出有了新的希望。

据田畑端表示，《FFA XIII》目前的开发状况一切顺利，游戏已经在3月份完成了最新的DEMO并在公司内部进行了公开演示，SE内部包括开发、管理以及市场发行等各个部门都对最新的游戏展示非常满意，从而也使得游戏的开发团队士气高涨，同时SE的社长和田洋一近日也在接受采访时提到了《FFA XIII》具有令人赞不绝口的素质。

以笔者自身对SE的了解，这家公司是业内有名的“沉得住气”的代表，也就是说非常善于隐瞒游戏的实际开发状况。实际早在2008年的“DKΣ3713”结束后不久，SE社内基本参与了所有大作制作的野村哲也在接受媒体采访时就透露了当时《FFA XIII》已经有可以在PSP上实机运行并提供三名玩家联机游戏的DEMO了。而出于从事媒体工作的原因，笔者也有幸于去年亲自到东京游戏展的现场观看了SE知名的“小黑屋剧场”，其中也有《FFA XIII》的影像展示，展示中可以看到战斗系统已经基本成形，所以相信这款游戏已经有了一定的开发度，至少，比玩家了解到的要多上不少。









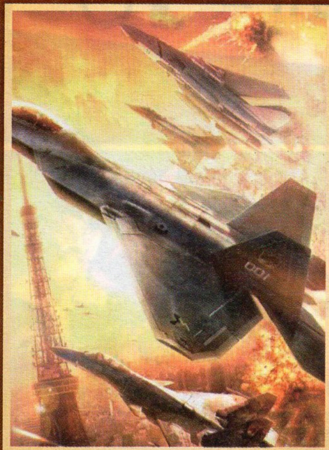
提及《FFA XIII》的导演田畑端，PSP的玩家其实并不陌生，因为他已经为此平台贡献过一部非常出色的《危机之源 最终幻想VII》了，这部作品可以说为SE在PSP上进行游戏开发打下了非常好的基础。目前从画面来看《FFA XIII》很可能就是采用和《危机之源 最终幻想VII》的同一引擎，而从目前公布过的多人战斗场景以及多职业的游戏背景设定来看，游戏可能将会根据掌机易于联机的特点着重打造一些多人同时游戏的体验。不过想亲身体验到这款游戏，估计还要等待上一段时间，但根据近日SE社内多名制作人提及本作的状况来看，游戏应该已经进入了全速开发的状态，相信今年的TGS以及JUMP FESTA上势必会有全新的消息放出的。

预定2010年7月22日发售

皇牌空战X2 联合突击

在空战游戏领域，“《皇牌空战》系列”可以说拥有着最多的玩家以及相对最高的地位。这个诞生并逐渐成长于PS系列主机上的游戏凭借着一贯的优秀关卡设计以及绚丽刺激的战斗场面为玩家所追捧，正因为卖点在此，系列也一贯追求在高性能的主机上展现刺激的空中战争场面。

有了如此的限制，这个系列的作品看起来很难在性能相对低下的掌机平台展现其卖点。拿曾经于2005年2月在GBA平台上推出的《皇牌空战Advance》来说，一贯以3D战场做表现形式的本系列游戏到了这台掌机上因为受到机能限制，改变成了类似于《打击者 1945》那样的平面战斗，而由于受到了GBA卡带容量的限制，掌机平台的第一部《皇牌空战》游戏也成为了系列中任务最少的游戏，从而使得这部作品完全没有展现出系列应有的魅力，从而落得个惨淡收场。

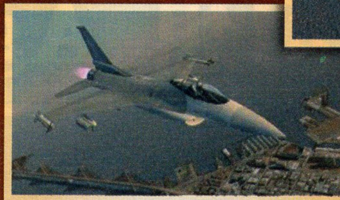


直到性能已经媲美家用机的PSP出现，“《皇牌空战》系列”才再度做起了在掌上平台推出作品的尝试——《皇牌空战X 诡影苍穹》于2006年10月26日正式发售。虽然依旧是受到了一些掌机平台限制使得本作取消了诸如僚机指挥等系统，但游戏采取了《皇牌空战4》的引擎，整体上实现了系列应有的感觉，在3D战场的自由翱翔、原创机以及验证机的大批登场、随时出现与玩家紧咬的敌方王牌飞行员……借助PSP以及快节奏便携机大环境的兴起，“《皇牌空战》系列”终于在掌机平台上打造出了一个新的分支。

在《皇牌空战X 诡影苍穹》获得成功后，其续作自然也成为了PSP平台上备受期待的游戏之一。时隔前作4年，2010年2月，NBGI不负众望为PSP平台的系列玩家送上了《皇牌空战X2 联合突击》的消息。

今年夏天，与你的伙伴们在东京上空集合！







从目前公布的游戏信息来看，NBGI显然从初代《皇牌空战X 诡影苍穹》总结了不少经验，并针对时下联机游戏热潮的兴起对新作做了许多尝试——对应4名玩家同时协力作战的攻略任务模式以及最多8名玩家的对战模式，实际上就是由其他玩家来扮演僚机的角色，这要比AI控制僚机令人兴奋多了！其次，PSP上的这款新作将是系列首次采用真实的世界作为舞台，包括日本、美国、英国以及埃及等地方都将收录在游戏中，并以此营造出一种“玩家们所熟悉的场所即将卷入战乱当中”的紧张气氛，这必然会使游戏的代入感得到提升。除此之外，《皇牌空战X2 联合突击》还会采用极具震撼力的“Enhanced Combat View”来对战斗视点进行强化，冒烟和爆炸等的绘图引擎效能也较前作提升许多，以求给玩家带来更加真实刺激的视觉效果。

更加重要的是，这恐怕是本次介绍的众多PSP未出世游戏中玩家最早可以实际玩到的，就在这个夏天，你将与伙伴们在东京上空集合！

预定2010年内发售

寄生前夜 第三个生日

这已经是一个11年没有推出续作的游戏，单单从这一点上看已经可以推算出系列FANS对其的期待程度，足以用“望穿秋水”来形容。

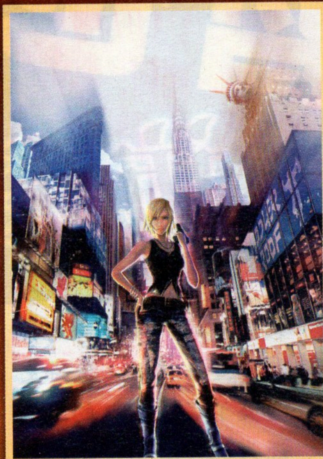
《寄生前夜 第三个生日》对于PSP玩家的意义与《最终幻想Agito XIII》一样产生在2008年的“DK Σ3713”上，最初宣布登陆手机平台的本作和《FFA X III》一起移师到了应该说相对更能为游戏提供发展空间的PSP平台，这不得不说与游戏本身出现一样是一个惊喜，从国内各大游戏网站的网友评论等渠道来看，本作在国内玩家之中的受期待程度甚至超越了《FFA X III》。

虽然已经过了10多年，但相信系列玩家对系列的前两作依然记忆犹新。在当时来说表现力处于顶级的精美画面、出色的战斗系统，以及游戏所营造的类似AVG的略带恐怖的氛围，都给玩家们留下了极其深刻的印象，而“《寄生前夜》系列”之所以能够在国内玩家当中占据如此重要的地位，主要还得益于当时的国内汉化组将系列初代作品进行了完全中文化的工作，从而使当时市面上所贩卖的D盘大多都为中文版，也正因为缩小了语言方面的障碍，使得PS时代培养起了一大批“《寄生前夜》系列”的FANS。不过令人遗憾的是自从1999年系列二代作品推出后就一直没有新作的消息，而随后开发小组解散的消息也几乎使国内的玩家对于所谓的《寄生前夜3》彻底绝望。

11年的等待，将在2010年内化为现实

正是在如此的背景下，当AYA再次出现在玩家们的视线里时，众多系列FANS这10多年对于系列新作的“怨念”一下子爆发了出来。从游戏公布时的消息来看，《寄生前夜 第三个生日》这部作品的开发团队简直可以用无比豪华来形容，几乎SE社内的各

大一线制作人均参与到了其中。不过秉承SE的一贯遮遮掩掩的作风，已经公布了将近3年的这款游戏对大多数玩家来说目前还是只停留在一个AYA披着婚纱的“概念影像”上，因此“望穿秋水”的状况依旧没有改变。



当《最终幻想ⅩⅢ》、《勇者斗恶龙Ⅸ》等几个大坑纷纷被填上之后，《寄生前夜 第三个生日》也终于在2010年的4月再度被SE提及。游戏的导演田畑端表示，游戏的开发进度已经到达了量产前的冲刺阶段，他很期待不久后可以为玩家展示这款游戏的内容，相信会超越所有玩家的期待。而SE社长和田洋一也在这之后公开发表了言论，将游戏的“发售日未定”修正为了“预定2010年内发售”。

实际上据笔者推测，这款游戏的开发度确实要比玩家知道的高许多，与《FFAXⅢ》同样，《寄生前夜 第三个生日》在近两年的东京游戏展的“小黑屋剧场”里都有展出，2008年时已经可以看到不少游戏的实机即时演算画面，而2009年的小黑屋里则已经放映了游戏实际战斗的片段——可能与很多玩家预想的不太相同，游戏的战斗是以第三人称射击的形式来实现的。不过无论游戏变成何种类型，《寄生前夜 第三个生日》在玩家中的受期待程度都不会改变，毕竟这款游戏已经让玩家等了太久，当那熟悉的旋律在耳边响起时，难保你不泪流满面。


■2008年东京游戏展上实际上在“小黑屋剧场”中已经展示过本作很多的实机影像。



预定2010年内发售

纸盒战机

PSP平台上的《口袋妖怪》？

经过《暗黑编年史》、《白骑士物语》、“《DQ》系列”以及《圣女贞德》等作品的体验，Level-5的RPG游戏开发实力已经被众多玩家所认同，而经过了多年的业界奋斗，L5自身也得到了很多方面的成长，逐渐将开发领域拓展到了各个平台，当然这其中也包括可以实现掌机上相对最好声光表现的PSP。

2008年的年度新作发布会上，L5方面一口气公布了数款令人眼前一亮的新作，而其中又以PSP平台的《纸盒战机》、《死神在背后》以及NDS平台的《二之国》这三款完全原创的作品最为受人关注。



以PSP玩家的视点来讲，之前有了《圣女贞德》的精彩表现，玩家们对L5的作品必然备受重视，对《纸盒战机》也是非常期待。但随后的两年时间里，看着一同公布的作品有些如预期般发售，有些不断放出消息或者在展会上公开试玩，惟独PSP上这款游戏如犹抱琵琶半遮面般依旧是神神秘秘，没有什么有价值的信息放出。

时间一直到了2010年4月，估计是再不放些消息实在有愧于期待这部作品的玩家，L5社长日野晃博在微博上发表了消息：“有关《纸盒战机》的最新消息将在今年夏天公开，希望玩家能够再耐心等待一段时间”。



■游戏将会与万代合作推出《纸盒战机》系列的实体模型玩具。

根据日野社长在之前的“LEVEL5 VISION 2009”新作发表会上的表示，L5也许是有心想把《纸盒战机》打造成为PSP上的《口袋妖怪》，在游戏并未有实质消息前已经公布了该作的品牌化战略——不仅将会推出同题材的动画，还会与万代合作制作推出《纸盒战机》系列的实体模型玩具。

虽然可能因为这样的原因导致了游戏的延后发售，但如此大规模的项目也从一个侧面体现出了L5决心将其打造成精品的决心，玩家们也就再耐心等待一下吧！


■L5的游戏一贯以精美的动画为卖点之一，而本作也计划推出同题材的动画片。

结语

看着上面所提及的众多大作，PSP俨然一点没有已经走向衰退期的模样。而限于篇幅，像《英雄传说 零之轨迹》、《幻想传说 换装迷宫X》、《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》等PSP未来游戏阵容中的重要作品笔者并未能为看官们一一列举，不过这些游戏有着一个共同的特点——不断地将PSP这台令人兴奋的掌机的生命之火越燎越旺。尽管目前已经有PSP2将会在今年E3展上现身的传闻，但限于新主机必须要经历一个成熟周期以及各软件开发厂商对于新主机游戏开发技术的生疏，PSP目前依旧还是玩家最好的选择之一。

有如此多的大作为PSP的未来保驾护航，玩家手中的小P起码还能生龙活虎地再战两年！



《王国之心 梦中诞生》制作人野村哲也访谈

《王国之心 梦中诞生》发售已经有一段时间了，其优秀的素质受到玩家们的一致好评，而最近游戏也终于宣告破解，使得更多玩家领略到了其过人之处，你是否已经通关了呢？下面的这篇访谈中不仅涉及了很多本作的开发秘话，还为玩家解明了系列自诞生以来的多个谜题，读过之后，你一定会对本作乃至《王国之心》整个系列有一个更为全面的认识。

文 Xemnas

野村哲也

1991年加入原Square，担任过从测试员到美术设定等多种职务，如今已经成为SE社内最优秀的游戏制作人之一。野村哲也不但参与过多部《最终幻想》的工作，更于2002年提出了初代《王国之心》的构想，并身兼导演和人设，为当时的Square开创了一个全新的游戏品牌。"《王国之心》系列"能够发展并壮大至今，也与野村哲也的出色才华有着密切关系。在本作《王国之心 梦中诞生》中，他也包揽了导演、概念设定以及剧本等多个职务。

关于本作野村还有一个独有的小秘密，那就是在片头动画中，维恩图斯的左手手指上也戴着与罗克萨斯一样的指环，不过由于画面切换速度很快所以一晃眼就过去了，各位读者发现了吗？



《王国之心 梦中诞生》的剧情大纲在《王国之心Ⅱ》之后不久就开始构想了

——《王国之心 梦中诞生》（以下缩写为《KH BbS》）的制作是如何开始的呢？

野村哲也（以下简称"野村"）：一般来说我都是先考虑游戏的系统，不过准备制作《KH BbS》的时候，我则是先从构想剧情大纲开始的。比方说泰拉在命运岛遇见利库的剧情，以及阿库娅与索拉和利库交谈的剧情，这些都是一开始的时候就设想好了，感觉上就像是为了实现这些剧情才开始写的企划书。另外，其实本作的剧情大纲在《王国之心Ⅱ》（以下缩写为《KHⅡ》）刚结束的时候就开始构想了，甚至比《王国之心Ⅱ 最终混合版+》（以下缩写为《KHⅡFM+》）还要早得多。

——也就是说，制作组从一开始就打算将《KHⅡFM+》的隐藏动画做成《KH BbS》的高潮部分？

野村：是的，不过当时还没有确定这段剧情会出现在《KH BbS》的什么地方。在制作《KHⅡFM+》这段隐藏动画的时候，我们还不能判断PSP的游戏容量会有多大，所以我们也没办法确定整个游戏的剧情流程有多长。因此，不正式开始制作的话，那段剧情能不能放到游戏的最后，或者会不会因为容量不足而只能描写到那段剧情之前的故事，或者假如容量还有剩余的话我们要不要再将之后的剧情展开也表现出来等，这些情况我们都无法事先判断。

——那段隐藏动画的片断在本作的片头动画也有使用啊。

野村：在设计片头动画时，我和野末（野末武志，动画导演）交流过意见，最后我们决定做成"预示着将会在故事中发生的事"。《KHⅡ》的片头动画是将游戏剧情之前发生的故事融入了进去，但是《KH BbS》之前并没有其他的故事，所以我们做成了预兆风格的内容。

——为什么将本作的副标题定为"Birth by Sleep"呢？

野村：说实话很简单，纯粹只是我想要试着在游戏的标题里加入"by"这个词（笑）。我觉得在游戏的副标题中，总是会出现"～of～""～is～"这些词，但是很少见到"～by～"。后来我问了其他翻译组的同事，他们回答说"一般都不会在标题里用这个词"，不过有一位精通英语的制作人说没什么问题，所以我想应该也不会太奇怪，于是就用了。另外，我觉得顺着《王国之心 记忆之链》（以下缩写为《KH CoM》）和《王国之心 代码》（以下缩写为《KH coded》）的缩写风格，将本作的缩写也定为网络用语的风格比较好，我考虑到要表现出"人与人之间的联系"，于是就准备将缩写定为BBS（Bulletin Board System，电子公告板），另外我还想用上"睡梦"这个词……于是到了最后，副标题就变成了"Birth by Sleep"。

——当初是如何决定让大阪组来担任这款游戏的开发制作的？

野村：当我还在写企划书的时候，《王国之心》小组就已经定下要开发《最终幻想 Versus XⅢ》了，所以我只能考虑让其他组来开发。就在这时，大阪组给我发来了一份申请："我们能做得比其他组更好，所以请让我们来做吧。"随后他们做了一个测试版，测试版中索拉、唐老鸭和果菲可以在PSP中顺畅地行动，我觉得可以放心交给他们

来做，便同意了他们的请求。当时《危机之源 最终幻想Ⅶ》的开发才刚刚开始，开发组正在为如何在PSP上实现效果而奋战。听到这个之后，我给他们看了大阪组制作的测试版内容，并且跟他们说："PSP上也能做出效果。"

——游戏在系统上对各种指令进行特化是野村先生的想法吗？

野村：是的，在最初的企划书阶段就已经加入了指令组系统的要素。当时我们在设想，如果把《KH CoM》中的卡片组系统简化并加以扩展，应该能让游戏的爽快感得到不小的提升。之后我们在《美妙世界》（SE于2007年发售的NDS游戏）中加以采用，并加入了在指令使用过之后需要一段冷却时间这一系统。虽然《KH CoM》里采用的手动蓄力有一定的自由度，不过我们觉得在濒死时还需要等待自动回复的紧张感会带来更多乐趣，因为这时候玩家需要一边回避敌人一边还要盯着回复魔法想着："快涨满啊……快涨满啊……"

——"指令面板"也是野村先生的提议吧。

野村：我一直都非常喜欢这类游戏。当我还小的时候，父亲经常带我玩"双六"（一种棋盘游戏，与大富翁有些相似），并且当时我也经常自己做一些模仿双六的游戏。因此，我一直有在自己设计的游戏中加入棋盘游戏要素的想法。即使是在"《最终幻想》系列"中，也有过《最终幻想Ⅹ》中的晶球盘这种棋盘游戏风格的成长系统。如果能将这一系统再发展一下，能够独立成类似双六的小游戏应该也不错，于是最后就做出了"指令面板"。

——说到新要素，D-LINK这一系统也很令人印象深刻啊。

野村：虽然在PS2版的初代《王国之心》（以下缩写为《KHⅠ》）和《KHⅡ》中，作为同伴的唐老鸭和果菲会一直和玩家共同作战，不过本作是在PSP上制作的，从机能方面来说要同时令多位角色共同行动实在是很困难。于是，我们设计出了D-LINK系统来代替同伴，这样即使不是在同一个世界，玩家也能借助到同伴的力量了。

——用无线联机功能和其他玩家交换D-LINK也是很有趣的。

野村：虽然这个想法是大阪组提出的，不过最后却成为了采用D-LINK系统的最主要决定因素。游戏剧情的主题之一就是"羁绊"，而与其他玩家交换D-LINK就说明能够和他们之间形成羁绊了。另外，在维恩图斯篇的剧情最后与瓦尼塔斯进行D-LINK这一点同样是大阪组的提案。我个人非常喜欢这种将系统利用在剧情中，并对剧情的发展埋下伏笔的想法，所以我对他们能够想出这一点感到很钦佩。

在《王国之心 梦中诞生》中解明的系列20个谜

本作讲述的是"《KH》系列"最早时期的故事，并且将系列到目前为止出现的多数秘密一一解明了开来。我们精选了其中的20个谜团，在这里以Q&A的形式为大家说明。

关于索拉（罗克萨斯）、利库和凯莉的谜

Q1 罗克萨斯和维恩图斯为什么那么像？
《KHⅡ》及其他

A：因为作为罗克萨斯本体的索拉体内有维恩图斯的心。

正如在《KH BbS》的片头和最终章的结尾中表现的那样，索拉的心与维恩图斯的心交汇在了一起。受到这个影响，作为索拉分身的罗克萨斯才会变成维恩图斯的外表。



◀索拉在出生时曾与维恩图斯短暂地交汇过，并补上了维恩图斯心的缺失部分。在若干年后，索拉又将与瓦尼塔斯战斗而消失的维恩图斯的心包容了进去。

Q2 为什么在第297天罗克萨斯探访忘却之城的时候倒下了？
《KHⅡ Days》

A：因为他接近了作为"本体"的索拉和维恩图斯。

在《KH Days》的第297天之前，索拉就已经来到了忘却之城，另外，城中的某处还有维恩图斯在沉睡。罗克萨斯受到"本体"的索拉和维恩图斯的影响而倒下了。



◀在城中的某个房间里一直沉睡的维恩图斯。

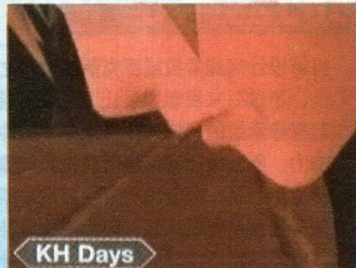


▲来到忘却之城的罗克萨斯由于"本体"的记忆流入脑中而感觉到混乱。

Q3 罗克萨斯可能也是有心的，所指的是？
《KHⅡFM》及其他

A：可能是指维恩图斯的心。

在《KHⅡFM》中被指出"可能有心"，以及在《KH Days》中有如证明这一点一样流下了眼泪。这与Q1提到的是一样的，因为他受到了维恩图斯的强烈影响，很有可能在索拉和罗克萨斯分离的时候，维恩图斯的心转移到了罗克萨斯身上也说不定。



◀在第357天罗克萨斯失去了重要的朋友席恩，从而流下了伤心的眼泪。



▲索拉与他所治愈的维恩图斯交汇在一起。

Q4 为什么罗克萨斯能使用二刀流？
《KHⅡ》及其他

A：因为他能够使用索拉和维恩图斯两个人的键刃。

索拉体内有着自己和维恩图斯两个使用键刃的人的心，所以作为分身的罗克萨斯也就有能够使用二刀流的能力。在《KH Days》中打倒席恩之后，罗克萨斯的二刀流能力觉醒了。在《KHⅡ》中将罗克萨斯吸收之后，索拉的二刀流能力也觉醒了。

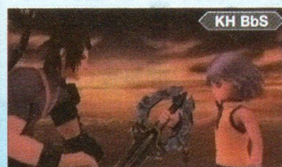


▶不想忘掉同是使用键刃之人的席恩的想法，使罗克萨斯的二刀流觉醒了。

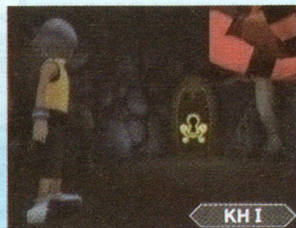
Q5 利库原本就是键刃的持有者的理由是？
《KHⅠ》

A：因为他从泰拉那里继承了力量。

要使用键刃原本是需要继承的仪式，并由键刃自己去选择的。在《KH BbS》中利库从泰拉那里接受了仪式，所以在《KHⅠ》中索拉使用的键刃才会被利库唤走。



▲泰拉在给利库进行继承键刃的仪式。



◀由于利库是正式的继承者，所以他能够看到世界的钥匙孔。

这次剧情的主题为“所有的命运都绝非偶然”

——在制作游戏的初期阶段你们就打算将三个主人公的剧情分开表现吗？

野村：是的，当我开始写剧情大纲的时候，我决定设计成三名主人公都可以让玩家控制，并且每个人都有其独立的故事。我写剧情是按照泰拉、维恩图斯、阿库娅的顺序写的，所以实际游戏中的剧情也是以这样的顺序展开：泰拉最先开始了他的旅程，维恩图斯紧随其后，阿库娅则是最后出发的。游戏的整体主题是“所有的命运都绝非偶然”，并且最后变成了游戏的主要宣传语。在游戏中，诸如“利库可以使用键刃是因为被选中成为了继承者”，“凯莉会与索拉以及利库相遇也是有一定原因的”，这类发展就是对这句话的表现。之前我们都以为这些只是巧合，不过其实都是必然发生的。

——三人剧情之后的最终章是一开始就想好的吗？

野村：不，最开始写好的剧本里并没有最终章。准确地说，阿库娅走进暗之世界这段剧情一开始是包括在阿库娅篇的故事中的，并且也没有利库和索拉在沙滩上的对话。不过那样的话三个故事的结局看起来就都变得很黑暗了，于是我们决定加入一个最终章，并把索拉和利库的对话剧情加了进去。

——泰拉、维恩图斯、阿库娅这三个人的名字是如何决定的？

野村：在《KHⅠ》中，索拉、利库、凯莉三个人的名字是表示构成世界的三大要素，所以这次的三位主人公的命名也想加入类似的含义，于是我就给他们起了表示大地、风和水含义的名字。不过，比方说阿库娅就是对应凯莉这类的情况并不是刻意去设计的。

——瓦尼塔斯这个名字当初是怎么设想的？

野村：我当时想找一个能够表示出“空虚”这种感觉的名字，之后就开始寻找合适的单词，最后我发现拉丁语中的“vanitas”有着和日语中的“虚空”同样的意思。而且瓦尼塔斯的发音听起来也和维恩图斯比较接近，再加上这个词在日语中用“空”这个汉字表示也很合适，所以最后我决定用这个词。虽然瓦尼塔斯的汉字“空”并不是表示“天空”的“sora”，而是表示“虚空”的“kara”。

——大师·埃拉库斯的名字是Square这个词的重组吧。

野村：是的，不过这并不是个经过深思熟虑之后的名字。在我一开始写剧情大纲时我使用了这个名字，但是当我重新读剧本的时候我发现我忘了这个名字是什么意思。我问了很多员工，但是他们也都不清楚，直到最后一位开发人员才注意到这个名字是Square这个英语单词的重组。之后我才想起来：“哦对，就是这个。”（笑）



瓦尼塔斯的脸像谁呢，苦恼的最后得到的答案是……

——设定三位主人公的时候很顺利吗？

野村：不，那真是一段相当痛苦的时期。尤其是那三件铠甲，我一开始的时候曾经想过设计成“敲打球型装置变成为铠甲形态”，不过构想怎么将那种装置结合到服装中则更加困难。不过后来“×”变成了故事的一个秘密的关键字，于是我才有了灵感将这个符号的形状用到设计三名主人公的服装上。

——设计角色脸型的时候是怎么构想的呢？

野村：由于泰拉在最后的形象已经设定好了，所以在游戏中将他设计得看起来更年轻些就好。维恩图斯原本打算设计得像索拉或罗克萨斯其中之一，不过后来我想如果让瓦尼塔斯看起来像索拉的话应该会带来更大的冲击力，所以维恩图斯最后就设计成像罗克萨斯了。顺便说一下，瓦尼塔斯像索拉也是有原因的，因为索拉填补了维恩图斯心中缺失的部分，而填补之后由于索拉的影响，瓦尼塔斯的脸就变得跟索拉一样了。也就是说，如果是利库填补维恩图斯心中的缺失的话，那么瓦尼塔斯的脸也将变得和利库一样。

——三人中的一点红阿库娅呢？

野村：由于她不像泰拉和维恩图斯那样有原型可以参考，所以我画了一个全新的角色。由于泰拉的服装有一些日式风格，所以我将一些要素也用在了她的设计上，比方说那些后腰部的带子，以及宽大的袖口。

——阿库娅看起来好像很受欢迎。

野村：我当时真没想过她会这么受欢迎，相反，我还担心她和那些已有的角色没什么联系，可能不会有太多人喜欢……在写剧本的时候也一样，之前《王国之心 358/2天》（以下简称《KH Days》）中的席恩被刻画成了一个“短暂而勇敢的女性”，所以我想将阿库娅也刻画成一个坚强的女性。不过在我个人的想法中，阿库娅不是“比男人还坚强的女性”，而是“有着女人式坚强的女性”。在设计的时候我并不知道她会不会被接受，不过现在来看，她能够这么受欢迎，也离不开声优丰口惠小姐的功劳。在《最终幻想Ⅹ-2》中，丰口小姐在给佩恩配音的时候用了比平时较低的声线，不过这次配阿库娅就比较接近她原本的声调。我个人觉得这也能表现出阿库娅的坚强。

——那么为什么选中置鲇龙太郎先生来给泰拉配音呢？

野村：大冢周夫先生配音的大师·塞阿诺特的声音有种冰冷成熟的魅力，而大冢明夫先生所配的泰拉·塞阿诺特的声音则有种低沉的磁性，所以在找二者之间的声音时我们选中了置鲇先生。当然，由大冢周夫先生来为大师·塞阿诺特配音也是因为他与大冢明夫先生是父子。

——瓦尼塔斯的声优与索拉一样是入野自由先生担任，果然还是因为他们有着同样的脸吧。

野村：是的，不过他和索拉可一点都不像。入野先生曾经说过他“想试试演一名反派角色”，所以就让他出演了。（笑）

Q6 凯莉为什么会到索拉与利库那里？

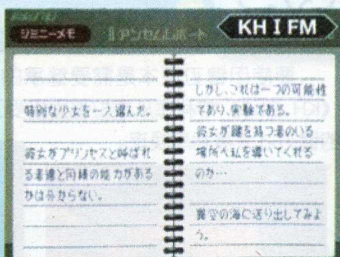
《KHⅠ》

A：与阿库娅的“魔法”有关。

《KHⅠ》的9年前，被丢出到外面世界的凯莉来到了索拉与利库所居住的地方。暗之探求者安塞姆曾经说过，凯莉应该可以找到使用键刃之人，不过其实这是阿库娅事先布下的魔法的效果。



◀阿库娅所布下的魔法在一年后保护了凯莉。



▲感到凯莉的特殊力量的暗之探求者安塞姆为了寻找键刃而利用了她。

Q7 凯莉为什么能使用键刃？

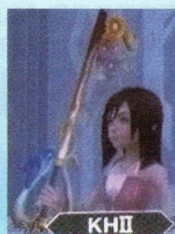
《KHⅡ》

A：因为她碰触过阿库娅的键刃。

所谓键刃的继承仪式，就是指以键刃为媒介与键刃师范接触。凯莉在《KH BbS》中逃开Unversed时偶然碰触到了阿库娅的键刃，于是就变成了偶然的仪式。所以在《KHⅡ》中她想要帮助索拉时也可以使用键刃了。



▲凯莉碰触到了阿库娅握在手中的键刃。



◀凯莉使用的键刃就是阿库娅在与凯莉对话之后得到的键刃「命运之地」。

《最终幻想》角色只有扎克斯一个人出场的理由

——当初是如何决定游戏中可以访问哪些世界的？

野村： 在一开始我们就定好了游戏中先出现的三个有公主的世界。虽然这些公主在《KH Ⅰ》中有登场，不过当时她们的世界并没有出现，所以我就想在其他作品中加入这几个世界。剧情方面也一样，我们可以讲述梅尔菲森特开始盯上七公主的契机。至于其他世界，我们挑选了一些故事会很有趣或者地图会很好玩的地方。

——也有一些以前的作品中出现过的世界呢。

野村： 奥林匹斯斗技场每次都会出场，由于这次是一个讲述过去的故事的机会，所以我想加进去也一定很不错。在电影原作中也有过年轻时代的海格里斯成长的故事，所以我们就决定使用这段剧情了，这样也能保证我们可以在游戏中加入奥林匹斯斗技场。

——虽然扎克斯在斗技场出现了，不过其他《最终幻想》角色都没有出场，这是什么原因呢？

野村： 我本来想在游戏中让希德等角色出现在光辉庭院的，不过如果加上了他们，故事恐怕就会有一些脱轨。《KH BbS》的主线剧情就很复杂了，所以我们准备只着重主线剧情而避免引发太多支线。于是《最终幻想》的角色就只有扎克斯出场了。我们选中他还有个原因，因为这是在讲《KH Ⅰ》之前的故事，所以登场的人物也出现一些过去的角色比较好。扎克斯在《最终幻想Ⅶ》中也是一名过去的角色，这非常合适。不过说实话，我原先还打算加入一些《最终幻想》的角色，不过后来我决定让他们在另一部作品中登场，于是在本作中就没有出现了。而那部作品现在还没有公开，所以我不能说是谁（笑）。

——这次的新敌人叫做Unversed，它们是怎么设计出来的呢？

野村： 由于《KH Ⅰ》已经是本作之后的故事了，所以我们需要设计出一种在《KH Ⅰ》里已经不复存在了的敌人。因此，我决定将它们与瓦尼塔斯联系起来，这样在最后就会随着他一起全都消失了。新敌人的设定主题为"感情"，我设计了各种各样的图案来表现笑脸、怒脸以及哭脸等表情。Unversed的图标也是以心和感情为样式设计的。

——说到敌人，这次的隐藏BOSS"瓦尼塔斯的思念"也是很强的吧。

野村： 因为《KH Ⅱ FM》中的隐藏BOSS"留存的思念"受到了广泛好评，所以本作也想要做一个跟他差不多强度的BOSS。FANS们也要求隐藏BOSS要"像鬼一样强大"。另外，测试员曾经找到了合适的打法，于是我们就改成了令这种打法失效的设定，于是最后就是现在这样的强度了。在开发阶段，我也经常会去大阪亲自尝试挑战几次，不过果然还是打不过啊。（笑）不过如果是我能很快就打倒的程度的话，也就说明他并不是很强，所以我打不过去才是比较理想的。

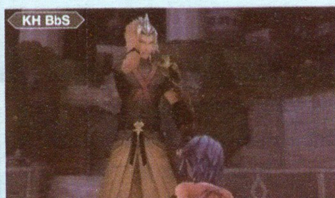
关于"塞阿诺特"和十三机关之谜

Q8 贤者的弟子塞阿诺特的真实身分是？

《KH Ⅱ》及其他

A：是夺取了泰拉身体的大师·塞阿诺特。

大师·塞阿诺特为了再次挑起键刃战争想出了大量的准备条件，然而在考虑具体手段的时候他已经衰老，所剩的时间不多了。为了再次年轻，他看上了泰拉，准备将泰拉引入黑暗并夺走其身体成为自己的新武器。这就是《KH Ⅱ》中的"塞阿诺特"，被贤者安塞姆捡到，并收为自己头号弟子的青年。



▲大师·塞阿诺特虽然夺走了泰拉的身体，但是遭到了泰拉自己及想要夺回泰拉的心的阿库娅的抵抗。



▲失去记忆之后被贤者安塞姆发现。



▲使用塞阿诺特之名被贤者收为弟子，开始了对黑暗的深入研究。

暗之探求者安塞姆



塞姆纳斯



▲塞阿诺特的无心名为暗之探求者安塞姆，无存则名为塞姆纳斯。

Q9 机关的大衣和标记的由来是什么？

《KH CoM》及其他

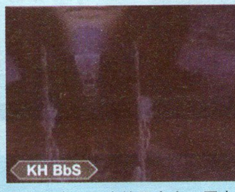
A：与塞姆纳斯保留的人类时的记忆有关。

在《KH BbS》的一年后，贤者的弟子塞阿诺特与其他5位弟子集体舍弃了心。之后出现的无存就是塞姆纳斯，他设立的十三机关在很多地方都受到了人类时期的记忆的影响。不过由于塞姆纳斯的人类原型可以说是泰拉和大师·塞阿诺特两个人，所以记忆的来源也随着要素不同而有区别。

KHⅡ FM

KH BbS

▲塞姆纳斯给机关成员所起的含有"X"的名字，这其实是与大师·塞阿诺特拘泥于"×"有着密切关系。



▲机关成员所穿的黑大衣，原本是大师·塞阿诺特穿的服装。

泰拉等的标志



无存的标志

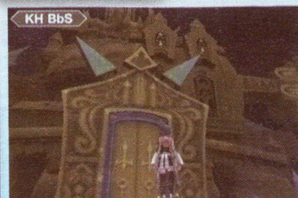


◀机关所使用的无存标志是泰拉等人师门标志的逆向变形。

Q10 忘却之城是如何成立的？

《KH CoM》及其他

A：是将启程之地封印之后变化而来。



▲阿库娅将启程之地封印之后，忘却之城诞生。不久之后十三机关在塞姆纳斯的指示下将这里作为研究据点之一来使用。

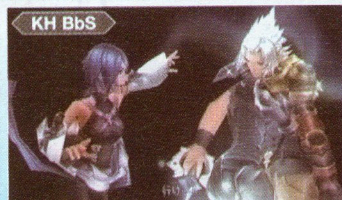
忘却之城原本的形态是泰拉等人修行的启程之地。由于其地处光与暗的夹层这一特殊场所，为了防止被用于恶行而被人代代看守，一旦出现问题就会被加以封印。大师·埃拉库斯被打倒之后，阿库娅将此处的钥匙孔关闭，于是启程之地就变成了会将来访者诱向忘却的城堡。

Q11 在"沉睡之间"中为什么会有阿库娅的铠甲？

《KH Ⅱ FM》

A：那是因为阿库娅为了救泰拉的结果。

阿库娅为了从泰拉·塞阿诺特中取回泰拉的心，而与其一同堕入暗之世界，在这时她脱下了自己的铠甲，并让铠甲带着泰拉的身体逃脱了回去。所以贤者安塞姆发现到的青年塞阿诺特的身边还留有铠甲与键刃。之后塞姆纳斯将其放入了沉睡之间中。



▲阿库娅放弃了自己而将泰拉救了出去。



◀塞姆纳斯制作了沉睡之间，并将阿库娅的铠甲放了进去。在那里他称呼铠甲为「朋友」。

隐藏动画蕴含的谜，暗示着系列今后的故事

——隐藏动画可以说是"《王国之心》系列"的传统了，本作中加入了一段名为"Blank Points"的隐藏动画。这个标题是指故事中的空白点吗？

野村：也有这层意思，不过在"《王国之心》系列"中，每次隐藏动画的标题都会指向下一款作品中的相关内容。比方说《KH Ⅰ》的隐藏动画标题"Another side, Another story"，暗示的就是罗克萨斯。而《KH Ⅱ FM》中的隐藏动画标题则是"Birth by Sleep"。所以虽然下一部作品的标题不一定会限制在"Blank Points"上，不过会与这个意思相对应。

——在隐藏结局中，塞阿诺特提到过，"泰拉寄宿在自己的心中的他人的心"，这是指谁呢？

野村：这个问题现在还不能回答，不过我想答案应该很明显。如果玩家仔细听了塞阿诺特的话，并且阅读了塞阿诺特报告的话，脑子里一定会出现一个比较合适的人物。

——贤者安塞姆对阿库娅说的"一切都是从睡梦中降生"是什么意思呢？

野村：在隐藏动画中，那些喊出"索拉"的人都已经不在这个世界上了。不过在《王国之心》的世界里没有"死"这个概念，所以这些角色都有各自的情况，比如说有些人就沉睡在索拉的心里。如果他们能够被唤醒，那么他们也应该会再次回到这个世界上来，这就是"从睡梦中诞生"的含义。贤者安塞姆所说的话，就是在指这一可能性。阿库娅现在也处于不存在于光之世界的状态了，所以她也有着从睡梦中诞生的可能。

——那么是不是说那些角色将来还可能复活？

野村：是的。安塞姆隐藏在索拉心中的数据，其实就是与他们的复活有着一定关系的秘密。当安塞姆变成迪兹在暗中工作时，他对心和感情做了很多研究，不过他将最后的结论和详细资料都藏到了索拉心中。虽然有很多人认为《KH coded》的游戏内容就是寻找这些被隐藏的数据，实际上并不是这样。在《KH coded》的结局中，娜米妮所提到的迪兹对索拉做了什么，其实就是指安塞姆所藏的数据。我们在今后的作品中会表明这些数据的真相。

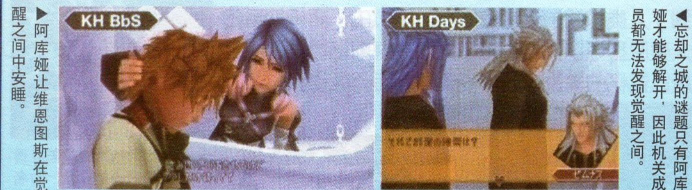


Q12 《KHⅡFM》及其他

塞姆纳斯为什么在找"觉醒之间"？

A：为了寻找维恩图斯。

觉醒之间是在《KH BbS》的最终章里阿库娅让维恩图斯沉睡的房间，在忘却之城中。从塞姆纳斯对阿库娅的铠甲叫"朋友"来看，他似乎还保留有泰拉的记忆，因此他也在找同样是朋友的维恩图斯，并令机关成员寻找觉醒之间。



▶阿库娅让维恩图斯在觉醒之间中安睡。

◀忘却之城的谜题只有阿库娅才能够解开，因此机关成员都无法发现觉醒之间。

Q13 《KHⅡFM》

认识塞阿诺特的"留存的思念"的真正身分是？

A：是肉体被夺走的泰拉的思念留存到了铠甲上。



▲与索拉交战的"留存的思念"好像从索拉心中感受到了维恩图斯的存在。

泰拉篇的最后，虽然身体被夺走，泰拉的思念却寄宿在铠甲上企图抵抗大师·塞阿诺特。铠甲在那之后仍然一直留在键刃墓场中，并在《KH Ⅱ FM》中作为"留存的思念"来与索拉交战。对不是自己选中的继承者却也能够使用键刃的索拉感到不信任，怀疑他是与大师·塞阿诺特有关的人，于是发动了进攻。

Q14 《KHⅡ》及其他

席格巴尔的过去发生了什么？

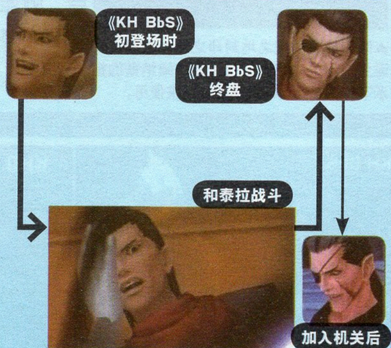
A：他是大师·塞阿诺特的同谋。

机关2号席格巴尔在人类时期的名字是布莱格，并且是大师·塞阿诺特的同谋，所以他比谁都清楚作为"恢复青春的塞阿诺特"的无存——塞姆纳斯的事情。经常说出些有深意的话，与塞姆纳斯用平等的口气对话也是因为这一点。

▲虽然布莱格加入了塞阿诺特的计划，不过好像作为回报做出了什么约定。

独眼和伤疤的由来

布莱格协助大师·塞阿诺特夺取泰拉的肉体，为了引发出泰拉体内的黑暗而对他挑起了战争。不过由于泰拉释放出的黑暗力量之强超出了他的想象，造成了他右眼失明和脸上负伤的结果。此外，在那之后布莱格的耳朵变尖了，茶色的眼珠也变成了金色，这都是受到了一起行动的大师·塞阿诺特的影响。



与过去相关的数段台词

"为什么总用那种眼神瞪我？"

《KH Days》第353天：面向自己的席恩的身影与维恩图斯重合。

"那家伙也用那种表情看着我！"

《KH Ⅱ》虚空城：与索拉对峙时。

注 这里的"表情"是指在维恩图斯篇与阿库娅篇最后在键刃墓场，被冻住的维恩图斯受到布莱格的挑衅之后的表情。

◀维恩图斯的气魄令布莱格惊讶。



▶席格巴尔看到索拉盯着自己的表情想到了在索拉体内寄宿着的维恩图斯。

"那是多少年前了呢……手持钥匙型的剑的家伙们在这里出现——进行了一场很大的战争。在那些家伙的身影消失了之后，一个失去了记忆的男人倒在了这里。"

《KH Ⅱ FM》不存在的世界：与塞克西恩的对话，说的是关于塞姆纳斯的秘密。

注 这是指在《KH BbS》最终章阿库娅与泰拉·塞阿诺特的战斗。

"不愧是被键刃选中的人，不过比起之前那些家伙你可真是太次了。"

《KH Ⅱ FM》不存在的世界：与索拉对峙时

注 "之前那些家伙"是指与自己战斗过的泰拉、阿库娅，以及维恩图斯、大师·塞阿诺特和瓦尼塔斯。

▶布莱格为了替大师·塞阿诺特争取时间而与阿库娅交战，并被她的强悍所震惊。



《王国之心III》之外还有两款《KH》游戏正在进行构想

——掌机上的三款作品《KH Days》、《KH coded》、《KH BbS》终于全都发售了，您有什么感想吗？

野村：很辛苦，不过也充满了乐趣。我们在各种方面都进行了挑战，并且发现了可以在今后继续使用的要素。尤其是在考虑对应不同主机的硬件要设计出什么样的系统这一方面也很有收获。比方说，在PSP上，我们可以使用类似系列传统的操作，这样我们就能做出追求爽快感的作品。而在NDS上没有模拟摇杆，所以我们就将重点从爽快感放到了自定义组合这一方面。而在手机上的这款作品则让我们挑战了怎样用简单的效果让玩家感到是在玩《KH》。从这些经验之中，我觉得我们得到了很多今后也一定会利用到的知识。

——现在《KH BbS》的海外版正在开发中，这个版本与日本国内版会有什么区别吗？

野村：剧情基本不会做太大改动，不过其他部分会做出各种调整。比方说游戏的难度会在Proud难度之上再加入Critical难度，另外还根据情况对一些剧情过场做了少量改动。在雪糕音乐小游戏“Rhythmic Ice”中会加入更多的歌。此外，键刃的种类也会增加。战斗的平衡性方面，对于玩家比较注意的部分也会做出进一步调整。

——在日本会像《KH I》和《KH II》那样推出含有海外版改动内容的最终混合版吗？

野村：嗯……以前我曾经回答过“现在还没有这个打算”，却被理解为“不会推出”，所以我没法回答这个问题。不过海外版的配音是很豪华的，发售最终混合版好像也不错……不过，发售《KH II FM+》的时候我们附加了《王国之心 记忆之链 重制版》，所以我觉得希望推出最终混合版的玩家们可能也抱有很大的期待。但是我还是要说，我们不会再做出那种大动作了（笑）。

——现在《KH BbS》已经完成了，接下来的《KH》作品是怎样的情况呢……

野村：虽然《KHIII》在《FF Versus XIII》完成之前没法开工，不过接下来的作品现在已经在制作中了。在我的构想中，其中一款希望能在今年内发售，而另外一款我则希望能在明年发售，并且同样是一款有着多位主人公的作品。顺便说一句，在《KH BbS》中，隐藏动画“Blank Points”的最后，索拉再次踏上旅程这部分，预定将会与《KH III》有紧密的联系。

——这是说《KHIII》将会是到目前为止的故事的后续吗？

野村：是的。我听说有些FANS猜测《KHIII》将会是系列的终结，实际上不是这样，现在已经发售的《KH》系列作品，加上将在今后发售的《KHIII》，其实只是一个更大的系列之中的第一部。“《KH》系列”的主人公是索拉，而现在正在展开的只是第一部“塞阿诺特篇”的内容。说起来塞阿诺特不是从《KH I》开始就一直作为敌人出现了嘛。

——原来是这样，也就是说，《KH III》只是塞阿诺特篇的完结？

野村：可以这么说。所以，即使塞阿诺特篇结束了，索拉也有踏上新的冒险旅程的可能性。

——就是说，不会出现“索拉的故事结束了，一个新主角的故事将要开始”这种情况了？“《KH》系列”的主角始终都是索拉吧。

野村：是的，“《KH》系列”的重点之一就是：主人公索拉并不是一个特别的角色，他只是个普通的男孩。的确，他的心可以和维恩图斯等人的心联系起来，不过他并没有从谁那里继承什么，在那之外他只是个随处可见的普通小孩。索拉是会令玩家将其与自己的身分重合到一起，并且能令玩家感到“即使我不是什么特别的人，我也能够与他人联系在一起，去完成各种各样的事情”。在《KH BbS》中令索拉再次出场也是为了回应各位玩家的期待。隐藏动画也正是象征了这一点，所以请一定要亲自观看到游戏里的隐藏动画，并且也请期待索拉今后的活跃。

Q15 《KII CoM》及其他

机关3号～8号在人类时期都是什么样的人？

A：现在只知道他们在光辉庭院的部分日常生活。

在本作中，除了席格巴尔之外，机关3号～8号的过去也有一部分情报判明。3号～6号等人作为贤者的弟子平时担任门卫之类的职责。而阿克塞尔和塞克斯在少年时代则是非常好的朋友。



▲阿克塞尔与塞克斯是儿时玩伴这件事在对话中能够感觉出一些苗头。

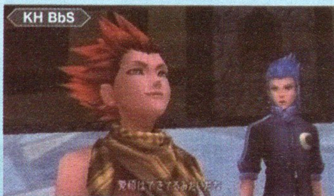


十三机关时代

No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8
萨尔丁	维克森	雷克塞斯	塞克西恩	塞克斯	阿克塞尔
迪兰	艾文	艾雷乌斯	伊安佐	艾萨	利亚

人类时代

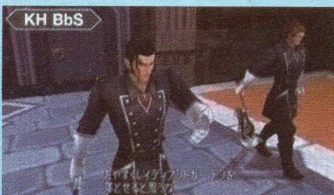
▲6号之前的成员设立了十三机关，他们在人类时是贤者的弟子。



▲作为朋友的利亚和艾萨，在《KH BbS》的时间里他们好像有进入贤者之城的野心。



▲塞克西恩说话使用敬语是因为在人类时期受到维克森等人的照顾？



◀这两位是光辉庭院城堡的门卫。

Q16 《KHII》

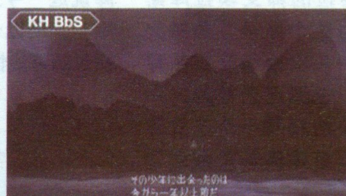
贤者安塞姆后来怎么样了？

A：在暗之世界徘徊。

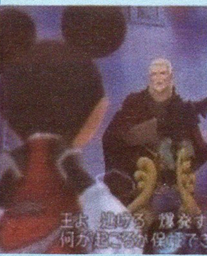
被6位弟子亲手放逐到虚无世界的贤者安塞姆在《KH II》中想要将弟子们的无存所作出的“人之心的王国之心”分解，不过却卷入了机械的爆炸之中。原本以为已经被消灭了的贤者安塞姆在《KH BbS》中得知他来到了暗之世界。



▲被从光辉庭院放逐出来的贤者安塞姆为了向弟子们复仇而利用了索拉和利库。



◀被炸飞到暗之世界的贤者安塞姆除了与索拉相关的记忆还保留之外，其他的记忆全都丧失了。



▲贤者虽然想要用自己做出的机械将心数据化，然而情况并没有按计划发展，机械出了大问题。



向阿哲先生提问！《王国之心 梦中诞生》剧情之谜

——看了最终章结局中索拉和维恩图斯的对话想到的，游戏序章中与维恩图斯相联系的“刚刚诞生的心”就是指索拉吗？

野村：是的，其实一开始想要设定的是出生之前的索拉，不过海外有人提出意见说：“还没有诞生的话不应该有心。”所以就改成现在这样了。

——在索拉的帮助下维恩图斯苏醒了，不过一开始眼神还是很空洞，在第一次见面的时候面对泰拉和阿库娅的问题就好像睡着了一样。

野村：虽然是苏醒了，不过当时维恩图斯的心还没有完全成型。说起来这种感觉与《KH Days》中第一周的罗克萨斯的情况是一样的。

——本作中提到了“继承仪式”，这是能够使用键刃的必要条件吗？

野村：原本是这样的。不过虽然说是仪式，其实只是继承者握住被继承者的键刃而已，从键刃大师处接受这个仪式，并且有相应的力量的话，键刃就会选中其作为继承者，并出现在其面前。无论是泰拉还是维恩图斯全都经历过这种仪式，现在只有索拉是例外。

——虽然只有键刃大师才能施行继承仪式，不过泰拉也让利库继承了他的力量，这可以看成泰拉也成为了键刃大师吗？

野村：不，泰拉的师父埃拉库斯并没有授予他这个称号，虽然大师・塞阿诺特多次抬举泰拉并称呼他为大师，但那是无效的。不过，泰拉所缺的只是一个正式称号而已，他本身是具备大师级别力量的，这一点埃拉库斯也给予了认可，所以能够让利库继承他的力量。

——阿库娅篇在命运岛上的剧情，阿库娅当时是准备让索拉或者利库继承她的键刃吗？

野村：是的。阿库娅与索拉和利库见面的时候，正是她在考虑可能会不得不与泰拉战斗的时候。她原本准备令索拉继承她的力量，不过得知利库已经继承了泰拉的力量之后，她担心索拉和利库将来可能也会像自己与泰拉一样不得不进行战斗，于是她放弃了令索拉继承的想法。这就是“不能与被选中之人走得太近”、“不能让他们走上同样的道路”这两句话的含义。阿库娅告诉索拉，在利库走上歧途之时要帮助他，这其实也是她将自己的情况与索拉重合之后的想法。

——索拉、利库和凯莉在《KH I》的时期已经将泰拉和阿库娅给遗忘了吗？

野村：是的，在《KH I》中凯莉自己也说过“来到命运岛之前的事都记不住了”这种好像失去了记忆一般的话，而索拉只是单纯地忘记了而已。原本一个4、5岁的小孩子基本都记不住第一次见到又没说过几句话的陌生人吧，应该说反过来才有些不自然。不过因为泰拉对利库说过“今天的事不要对任何人说哦”，所以也有利库记得但是从没提过的可能性。

——泰拉篇中爱洛公主（Aurora）的心并不是被泰拉夺走的，那究竟是谁夺走的呢？

野村：设定上来说是大师・塞阿诺特和梅尔菲森特。在《KH I》中曾有过她和无心这种暗之存在夺走人的心的情况。心中还有光的泰拉并不是暗之存在，所以他无法夺走爱洛公主的心。

——扎克斯所提到的“像泰拉一样”的英雄是指谁呢？

野村：与原作相同，这里指的是萨菲罗斯。在《KH I FM》和《KH II》中萨菲罗斯都被描写为暗之存在，不过在《KH BbS》这个时期，他是不是暗之存在这一点还不能确定。

——在泰拉篇中，泰拉的脑海中出现多次的神秘影像是什么意思？

野村：首先在谜之荒野向大师・塞阿诺特打听假面少年的名字的时候看到的阿库娅和维恩图斯被打倒的影像，是对未来的暗示。在命运岛上将利库选为继承者的时候，他看见的是利库的未来的闪影。不过，这并不是说泰拉有着能够预见未来的能力，而是为了表现他与利库的未来而加入的演出效果。

——对大师・埃拉库斯刺出最后一击的是大师・塞阿诺特吗？

野村：虽然为了避免太残忍的描写导致这里的表达有些难以理解，不过确实是这样。泰拉因为亲眼看到了这一幕，于是当得知大师・塞阿诺特要在键刃墓场对维恩图斯和阿库娅下手时，愤怒地说出了“不仅仅是我的父亲埃拉库斯……”这里要补充一下，泰拉所说的“我的父亲”是因为埃拉库斯对待泰拉就像自己的孩子一样，并不是说他们两人是真正的父子。另外，埃拉库斯在最后倒下的时候是与泰拉重合的，这个场面其实还有一层重要的含义。

——在维恩图斯篇的回忆过场中，有着大师・塞阿诺特带领Neo Shadow这种无心包围住维恩图斯的场景，无心第一次出现在光之世界的时间，难道不是像《KH I》的《安塞姆报告1》中所写的，是在贤者安塞姆的弟子塞阿诺特进行黑暗实验的时候吗？

野村：从《KH II》中伊安・西特的话可以得知，无心与人心中的黑暗密不可分，所以是自古以来就存在于世上的。因为暗之存在能够取出心中的黑暗，所以大师・塞阿诺特可以亲手召唤出Neo Shadow。后来以塞阿诺特为首的贤者安塞姆的弟子们开始了关于心之暗的研究，并且生产的是大量的人工无心。

——在本作中，世界之壁还没有被无心等黑暗势力给打破，而且积木船也还没有被开发出来，那么唐老鸭和果菲是怎么来到不可思议之塔的呢？

野村：可以看做是依安・西特帮他们到达的，原本不可思议之塔就是位于夹层的世界之中，与其他的世界之间的关联规则有些不太一样。另外，唐老鸭等人在《KH II》中再次访问不可思议之塔的时候，虽然有在《KH BbS》中留下的印象，不过却也说出了“这座塔真是不可思议啊”这种话，其实是因为塔内的构造改变了所以才觉得不可思议的（笑）。

——Unversed的性质与无心很相似吗？

野村：是的，无心是从心中的黑暗之中诞生，而Unversed则是从负面的感情之中诞生的，所以说应该是亲戚吧。（笑）由于二者的本源近似，所以在设计的时候也采用了相似的概念。不过，与无心在追求心相对的，Unversed则是随着瓦尼塔斯的意志和感情来行动，这点来说是完全不同的。比方说，Flood这种

其他的谜

Q17 《KH I》

梅尔菲森特想要征服世界的动机是？

A：是她从大师・塞阿诺特那里得知的情报。

在《KH I》中，梅尔菲森特率领无心军团夺走了光之公主的心。因为她曾经听大师・塞阿诺特说过“收集公主的心就可以统治世界”这样的话。





▲动摇泰拉的心是得到情报的交换条件。
▶利用公主的力量打开钥匙孔的目的是为了拉拢能够使用键刃的利库。

Q18 《KH II》

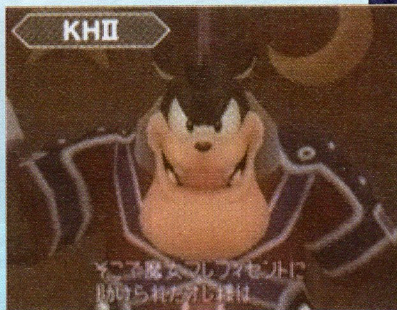
皮特为什么被关在了牢里？

A：因为他践踏了人的心。

在《KH II》中，被关在异空间的牢房里的皮特被梅尔菲森特所救。在《KH BbS》中，由于他在梦幻节上说出了践踏别人的心的话，所以被投入到了监狱里。



▲梅尔菲森特对狱中的皮特伸出了援手。



▶皮特被梅尔菲森特救出之后，为了报答这份恩情，而开始积极增强无心军团的实力。

Unversed就表现出了焦躁的情绪。

——在《KHⅠ》中，索拉用“人之心的键刃”刺向了自己，释放出了自己与凯莉的心，同时诞生了他的无心和无存。那么大师·塞阿诺特以及泰拉·塞阿诺特用键刃刺向自己的时候，是否也出现了他或者是泰拉的无心呢？

野村：关于这个暂时还不能挑明。不过，大师·塞阿诺特用键刃刺向自己之后所出现的“留存的思念”并不是无心，现在只能说明这一点。

——瓦尼塔斯说阿库娅是“后备”，这是指χ刃的后备素材吗？

野村：是的，是为了准备维恩图斯无法和瓦尼塔斯融合的时候的“后备”。阿库娅是绝对认可光之力的埃拉库斯所认定的正统键刃大师，因此她有着极强的光之心，所以可以用来当作融合维恩图斯失败之时的χ刃素材。

——对比一下机关成员的人类时代和机关时代的形象，我们可以发现除了塞阿诺特之外，只有艾萨和布莱格的耳朵形状及瞳色发生了变化，这是为什么呢？

野村：这是他们与塞阿诺特有着紧密关系的特点。布莱格在与泰拉战斗中负伤，而在他去找塞阿诺特抱怨之后形象就有所变化了，说明那段时间里塞阿诺特对他做了些什么手脚。

——罗克萨斯作为“索拉＋维恩图斯”的无存能够使用键刃，但是为什么作为“泰拉＋大师·塞阿诺特”的无存的塞姆纳斯无法使用键刃呢？

野村：关于这点还是保留神秘感吧。或者说他是故意不使用的也说不定哦。

——在《KHⅠ》中，作为贤者的弟子塞阿诺特的无心的那个男人（夺取利库的身体之前的暗之探求者安塞姆）在命运岛出现，是因为那里是大师·塞阿诺特的故乡吗？

野村：可以说也有这个原因，不过如果他还保留有泰拉的记忆的话，也可以说是因为关注利库吧。泰拉和大师·塞阿诺特两个人的特点是如何分开的，在谁的身上有谁的记忆和心，这些都是今后的故事中的关键。

——也就是说，在利库体内沉眠的暗之探求者安塞姆也可能保留有泰拉的某一部分？

野村：这也是联系着今后的故事的谜，还请大家自行想象吧。



番外篇 与之前的作品的关联

“这个世界太狭小了”

在《KH BbS》开篇中，年轻的塞阿诺特叹息道“这个世界太狭小了”。而在《KHⅠ》中，暗之探求者安塞姆也曾像代言利库的心情一般说出了同样的话，就像是重复过去的自己所说的话一样。





交汇的心会化为力量

维恩图斯在面对瓦尼塔斯的时候曾说过“交汇的心就是我的力量”，而索拉在《KHⅠ》面对被黑暗侵占了的利库也说过同样的话。看来心交汇到一起之后索拉和维恩图斯的想法也相似了？





是在做梦吗？

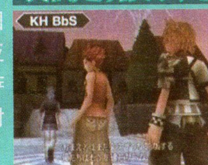
《KH BbS》和《KHⅠ》中都有睡着的少年（维恩图斯/索拉）被少女（阿库娅/凯莉）叫醒的场面，仿佛之前那些画面都是在做梦一般拉开了故事的帷幕。在心中的世界里有神秘的声音和对话这一点也相同。





我们是朋友了，所以要记住哦

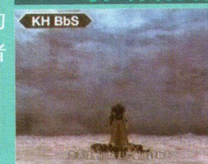
阿克塞尔和罗克萨斯虽然是无存但是也产生了友情。这可能是因为作为阿克塞尔的人类形态的利亚和后来被认为将心寄宿在了罗克萨斯体内的维恩图斯在《KH BbS》时间点上曾经成为了朋友。





新的肉体作为容器

在《KH BbS》中，大师·塞阿诺特将泰拉作为容器，获得了新的身体。而作为其无心的暗之探求者安塞姆也在找能够作为容器的人，他选中继承了泰拉的键刃的利库，并且说出了和过去同样的话。



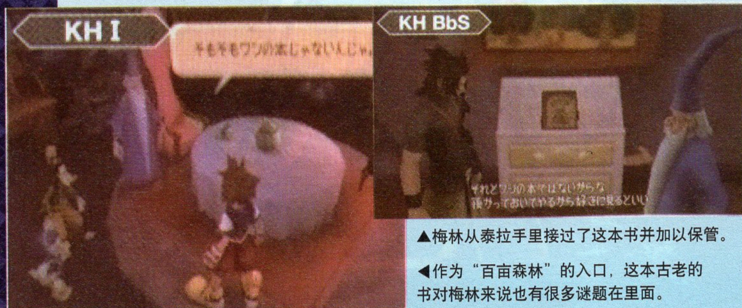


Q19 《KHⅠ》

《小熊维尼》这本画册为什么在梅林家里？

A: 是泰拉捡起之后交给梅林的。

梅林在《KHⅠ》中曾经说过这本书不是他的，而是不知道什么时候放到了他的包里。在《KH BbS》中看起来就像是他掉到地上的，之后泰拉将书捡起来并交给了他。



▲梅林从泰拉手里接过了这本书并加以保管。

◀作为“百亩森林”的入口，这本古老的书对梅林来说也有很多谜题在里面。

Q20 《KHⅡ》

史高治为什么想要做冰棍？

A: 他原本就对做冰棍感兴趣。

在维恩图斯篇中休伊等人制作雪糕的机器原本就是史高治的。因为原本就想要做冰棍，所以在《KHⅡ》中我们能够看到他对做冰棍感兴趣。



▲三只小鸭使用的机器就是史高治的东西。

◀《KHⅡ》中史高治说，想要让曾经在镇上流行过的冰棍潮流再次复活。

去年东京游戏展期间，不管是家用机平台还是掌机平台公布的新作都是屈指可数。因此这款集结了业界众多名家的原创RPG大作《最后的战士》就显得格外耀眼，再加上它是动作天尊Capcom时隔多年后重新推出的RPG项目，因此玩家对它的期待度相当高。游戏由Capcom和Image Epoch（代表作："《光辉圣约》系列"、《七龙战记》等）联手开发，动作游戏天尊和RPG制作新锐携手的本作，相信会给玩家们带去全新的游戏体验。而就在上个月，游戏终于宣布将于今年7月15日正式发售，让我们一起期待这个日子早日来临吧。

以最强之名为目标的RPG！战斗吧，直到你成为最后的强者！

LAST RANKER™

文 雷伊

RPG	最后的战士 ラストランカー		
Capcom	预定2010年7月15日	日版	1人
5990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

制作人 松川美苗
代表作 《逆转裁判 新生的逆转》《逆转裁判4》

剧本 野岛一成
代表作 《最终幻想VII》、《王国之心II》

人设 吉川达哉
代表作 《龙战士》系列、《鬼泣4》

监督 新纳一哉
代表作 《世界树迷宫》、《七龙战记》

作曲 下村阳子
代表作 《王国之心》、《街头霸王II》

Keyword 战侯机构巴扎尔塔

世界人口的绝大多数、以及10万人的战士所属的组织，这就是战侯机构巴扎尔塔。至于这个组织是由谁、出于什么理由而创建的，外界并不知道。支配着这个世界的战士排名，令强大的战士们占据中枢位置，是个绝对以实力说话的机构。

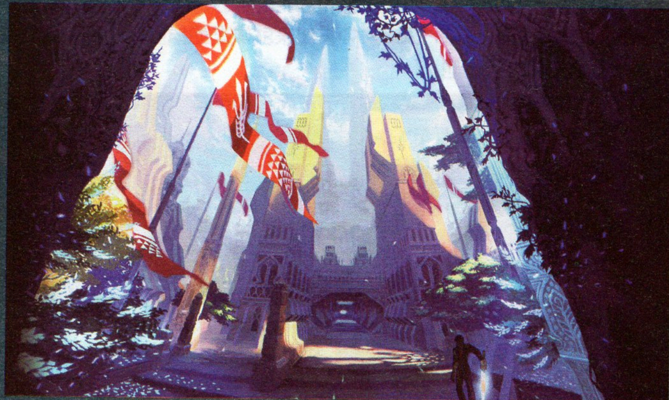


穿过首都甘多亚（ガンドア）的门，人们都会为眼前的景象所倾倒。耸立于远处高山上的巨大巴扎尔塔机构的城堡雄伟庄重，这正是世界的中心，一个支配者应有的姿态。

剧情 STORY

天仰民族坎塔雷拉（カンタレラ），这里是主人公吉格的故乡，但是他却厌烦了这里周而复始坚守传统的生活，想要寻找真正的人生价值。为此，吉格选择了抛弃自己的好友法兹和故乡坎塔雷拉，投身于以力量作为惟一基准的组织——战侯机构巴扎尔塔（バザルタ）。巴扎尔塔是统治这个世界的最大组织，拥有足足10万名战士，而其最重要的两个准则就是：决出最强，培育强者。

战侯机构追逐强大理念的最直观的象征，就是战士排位赛，通过战士们之间的比试，决出排名。强者能够获得地位、名誉，而弱者就只能屈从于强者，忍受各种制约。对于追求自己人生价值的吉格来说，将力量视为一切的机构单纯的行事态度，正是他得到自己所追求的价值的捷径。



主人公

吉格

Zig

边境的狮子

声优：神谷浩史



“我要加入战侯机构，然后变得更强，终有一日我会不输给任何人，屹立于顶点！”

出生于边境民族·天仰坎塔雷拉的年轻战士。不过由于讨厌这种只是维持传统、看不到未来的生活，他选择了离开故乡，投身于战侯机构巴扎尔塔。他坚信只要不断战斗逐渐变强，最终屹立于排位者的顶点，他就能找到自己生存的价值。

莲

Ren

声优：井上麻里奈

『我们既是同期成员，也是对手，让我们共同努力吧！』

女主人公

亡国的骑士皇

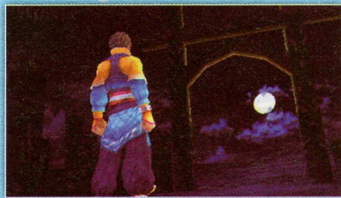
和吉格同期加入战侯机构巴扎尔塔的少女，身为没落的“萨尔巴特雷”王家的后裔，她的目的是在战斗中扬名立万，最终复兴王室。和单纯追求“强大”的吉格不同，对莲来说，强大只不过是达成自己目的的一种手段。与吉格是同期成员，并共同完成了宣誓仪式，两人不知不觉中建立了一种缘分。

Keyword 战士排名

从属于战侯机构巴扎尔塔的战士们，根据自身的实力情况会进行排名，而这种明确的排序就被称为战士排名。在排名战中打倒其他排位者夺取排名、或者作为修炼的褒奖获得排名——排位者们的所有活动都会反应在战士排名上，排位每天发生着变化。最近刚从边境赶来的新人排位者吉格，从95001位开始了自己争夺第一的生涯。



Keyword 天仰民族坎塔雷拉



与战侯机构巴扎尔塔没有瓜葛，以自己独立的文化、思想为基础在边境过着放浪生活的民族。主人公吉格和其好友法兹原本都是该民族的一员，而使两人最终背道而驰的契机，到底是什么呢？

Keyword 萨尔巴特雷王室

作为巴扎尔塔创立基础的两大王室之一。操纵二刀流、使用无双剑术的武王萨尔巴特雷（サルバトーレ）三世，以他为中核创建的巴扎尔塔机构，开创了以实力作为绝对价值观的新世界。

但是，萨尔巴特雷家族却没有能够维持强者辈出的局面，其权力地位受到了严重威胁。讽刺的是，这个由他们所创建的机构、这个以实力说话的世界，最终使其家族走向没落。

时光飞逝，最近在排位者之间流传着这样一个传闻：继承萨尔巴特雷家族技能的少女似乎出现了。



『难道认为我们两人会一直坚守传统的只有我吗？难道认为我们情同手足的只有我吗？』

声优：中村悠一



法兹

Faz

疯狂的剑兽

和吉格一样原本也是坎塔雷拉人，和吉格从小一起长大，两人关系非常要好。与抛弃了故乡的吉格不同的是，法兹一直作为下任族长坚守着坎塔雷拉的传统，但是造化弄人，他被逃脱不了的命运所翻弄。在与吉格重逢时，他的立场发生了巨大变化，将曾经的朋友视为宿敌并挡在了其面前。

Rank No.1

哈斯 Harth

天上天下彷徨之剑

声优：关智一

七骑士之一，战士排名第1位，也就是说他是这个世界上拥有最强实力的人。除了变强之外对其他任何事情都没有兴趣，与强者的对决对他来说是至高无上的乐趣。虽然现在已经变为了实力最强者，却开始苦于找不到能够与之匹敌的对手切磋武艺。

Rank No.2

尤利 Yuli

左手冰枷、右手神剑

声优：斋贺みつき

不仅是剑技出色，在智略方面也有着出色才华，容姿端丽，上天给了他太多与生俱来的优点，不过他从来不会为此而骄傲。他持有一支根据他自己的意愿而行动的直属战士部队，规模与军队相当，在战侯机构内有着很高的权力。

Rank No.3

罗莎 Rosa

光弓之天秤

声优：远藤绫

在七骑士中排名第3的才女。有着出色的弓术，无论距离目标有多远，她都能一箭命中目标。正因为她有着这样惊人的实力，所以也被人称为"最强少女"。将守护世界的秩序和规律作为自己的使命，她那散发着忧郁气质的眼神，始终紧盯着这个世界。

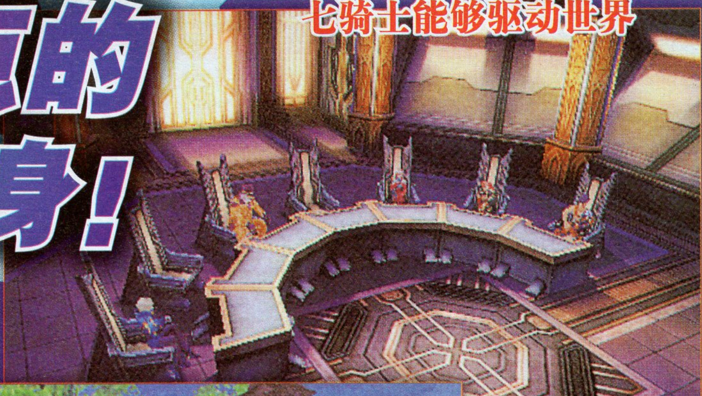
君临世界顶点的七骑士现身！

掌管战侯机构巴扎尔塔的绝对存在

七骑士

战侯机构巴扎尔塔作为游戏中的重要势力，是一个统治着游戏中各个国家的组织，全世界的战士们都属于这个组织。战士们从战侯机构中获得战士排名，排名越靠前就意味着持有越大的权力，而七骑士就是屹立于该排名巅峰的七位战士。七骑士在战侯机构中的权力是绝对的，他们的动向甚至足以左右世界发展的方向。不过，现在七骑士中只有6人，排名第7的位置处于空缺状态，这就引起了各方对这个空位的争夺战。

七骑士能够驱动世界



▲七骑士正在召开战侯机构巴扎尔塔的高层会议，他们的决定会对世界产生怎样的影响呢？



战侯机构握于七骑士之手

◀主人公吉格被告知了七骑士的事情。七骑士所拥有的权力甚至能影响到司法、立法、治安维护等中枢职能。

Rank No.4

塞布利拉 Zebrila

得到一切的武器商人

声优：银河万丈

拥有这个世界上最大财力的富翁，是一位武器商人，利用其财力得到了第4位的排名并跻身于七骑士之列。投入以天文数字来计算的金钱建造而成的、世界上惟一且最大的兵器"要塞战车"，便是其"实力"的最有力证明。身上有很多证明其财力的物品，比如众多黄金饰品以及嵌入右眼的宝石等。

Rank No.5

诺玛 Norma

美和咒术的探求者

声优：三石琴乃

排名第5，散发着才气的美貌咒术师，是目前世界上仅存的咒术使用者之一。她有着强烈的求知欲，甚至一人读遍了世界上最大的书库中的所有藏书。不亚于其近乎疯狂的求知欲的是，他对美貌也有着强烈的探求之心。不过她究竟为什么会如此追求美貌，这一点无人知晓。

Rank No.6

战极 Sengoku

山崩之逸力

声优：小山力也

来自于遥远的东方边境的武人，瞬间就窜到了七骑士的第6位的异邦战士。他渴求孤高的生活方式，并为此而不断努力。"山崩者"这个战名对他来说并不单纯是个摆设，凭借一族传承下来并加以磨炼的技能，他的刀法甚至可以砍断山峦。

主题歌确定

本作的主题歌名已经确定为《Ultimate》，演唱者为日本著名乐队UVERworld。对于这支乐队，动漫粉丝们想必不会陌生，因为他们曾负责过《BLEACH》、《机动战士高达00》的歌曲演唱。乐队的主唱TAKUYA∞表示，《Ultimate》这首歌曲是"以主人公古格的视线为概念、以更好地烘托游戏的世界观为目标而创造的歌曲"，如果这首歌能够成为游戏出彩的一个部分，那他们会相当荣幸。



预约特典公布



本作的预约特典是一张名为"《最后的战士》限定OST 钢琴三重奏编曲版"的CD，其中收录了由本作的作曲者下村阳子所特制的几首乐曲。CD中严选了本作中收录曲目的混音版，以钢琴、大提琴和小提琴三重奏的形式重新编曲。因为数量有限，所以感兴趣的玩家赶紧预约吧！另外，Capcom的官方购物网站e-Capcom也会专售本作的限定版，6300日元的售价比普通版稍贵，不过其中将附带由人设吉川达哉绘制的珍贵设定资料。

围绕第7的位置而展开的激烈战斗

七骑士拥有着世界政治、经济等所有方面的决定权。也就是说，他们实际上就是目前世界的支配者。不过目前七骑士中有一个位子空着，为了得到莫大的权力，战侯机构的战士们围绕着七骑士的空余位子，进行着激烈的战斗。

而本作的主人公吉格作为排名第8位的强者"泰龙"的手下，也在进行着激烈的排位赛。有一天，七骑士的身影突然出现在了他面前，想要跻身七骑士之列的吉格勇敢地向他们挑战，却惨败而归。而另一方面，其主子泰龙却也对七骑士的位子虎视眈眈，与第6位的战极展开了对决。在经过了一堆曲折的事情之后，吉格也离开了泰龙，独自展开了修罗道。



▲吉格与手持双剑的哈斯进行对决，面对所有战士中排名第1的强者，这场战斗的结果其实很明显了吧。



▲诺玛的咒术召唤出了无数手臂向吉格袭去，"美和咒术的探求者"这个名号，可不光光是个摆设。



只用一刀，就将对手斩断

▶举起自己爱刀的战极，曾经将无数对手斩于刀下的东方刀术究竟有多强大的实力，吉格将亲身体会。



将公文包作为武器

▲塞布利拉的武器是公文包？其中貌似还装备着机关枪，这真是只有武器商人才拿得出的特殊武器了。



天才剑士的华丽剑技

▲尤利的连续攻击如行云流水般流畅，才两下攻击就把吉格的HP打掉了近一半。



一发必中的弓箭，利落地向目标逼近

▶从罗莎的弓中射出的箭撕裂了空气，被喻为"百发百中"的她所施放的攻击，吉格能闪避掉吗？

后辈排位者

吉格在自己的冒险途中，有时也会碰到比自己晚进入战侯机构的后辈。不过就算是后辈，他们也是在争夺排名的战士，为了提高排名，他们也会向前辈发起挑战。



一子相传，泥拳之虎

贝加 Bayger

声优：柿原彻也

比吉格晚加入机构的后辈排位者。使用独传的"泥拳"作战，对自己独特的战斗风格很有自信，作为新人以意想不到的速度不断更新着排名。曾多次出现在吉格的面前，不过对于这位排名比自己还要低的"前辈"，他的言行始终充满挑衅。



▲贝加发动独特的技能"泥受"，看起来貌似可以提升自己的防御力。

法兹再次出现

法兹是吉格的好友，和他一样出生于坎塔雷拉。由于吉格抛弃了自己的故乡离法兹而去，因此两人的重逢并不是叙旧，而是拔刀相向。抱着对吉格的这股仇恨之情，法兹也成为了一名战士，挡在了昔日好友前进的道路上。



这套服装，是不是有点眼熟？

▶蓝色上衣，紫色裤子，这身行头不禁让人想起了七骑士之一的某人，法兹与其之间有什么联系呢？

泰龙 Tylong

声优：安元洋贵

钢之侠客

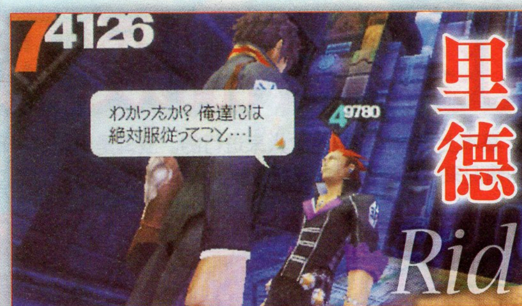
在首都甘多亚恶名昭著的泰龙家族的领袖，统治着首都内惟一的自治区『泰龙租界』。仿佛是要为了证明自己虽然排名第8位，但在实力上和七骑士不相伯仲，所以现在正在策划着打倒七骑士夺取其位子。有人从他讨厌拘谨，只为满足私欲的行为中，认为他是个暴君并厌恶他，七骑士中的战极就是这些人中的先锋。

『好了，废物们！还不快欢迎新来的！』

▲成为排位者没多久，吉格就遇到了泰龙，并被强制性地成为了他的手下。

里德 Rid

声优：KENN



泰龙家族的No. 2，可以称之为泰龙的右腕的男人。外表看上去像个混混，而其实际的言行也的确如此。负责照顾刚进泰龙家的吉格。不过在这个实力支配一切的世界，他不允许吉格和他顶嘴。



Keyword 首都甘多亚

受最弱排位者波德（ポッド）的推荐，吉格加入了战侯机构。成为排位者一员的他，以首都甘多亚为根据地，向着更高的排位不断努力。在甘多亚不仅有排位者的宿舍和武器店，在这里的修炼板上，玩家也可以接受战侯机构颁布的各种“修炼”（即任务）。有效活用各种设施，以高位排名为目标努力吧。



修炼

“修炼”其实就相当于其他游戏中的任务，其内容多为讨伐危险的不法分子、寻找贵重品、对世界进行调查等。对于吉格以及其他排位者来说，修炼是磨炼自己实力的一种手段。修炼成功后不仅能够提升排位，同时还可以获得赏金，不过有些时候其他排位者也会对吉格进行妨碍。



◀有时候其他排位者会想和吉格做交易，如果否决他们，那么战胜他们后排位和报酬都能归自己所有。



▶讨伐怪物的修炼，只要成功击倒目标敌人即可完成修炼。

玛吉斯 Makis

声优：羽多野涉

排位导演



自称“排位导演”的奇怪男子，为了让吉格能够在战士排名中迎难而上而为他提供各种建议。他看起来不像是排位者，不过目前其真实身分、目的都还是谜。他为什么会“免费”为吉格提供各种情报，在这背后究竟有什么深层次的原因呢？

『我就想帮帮像小哥这样的人，当然是免费的！』

围绕SP槽展开的深奥战斗系统

本作的战斗，基本上是操作吉格一个人来进行的。战斗是以即时进行的，通过按下各个键位，吉格就会采取对应的行动。在游戏过程中，玩家必须时时刻刻根据所处的情况来决定自己所采取的行动，战斗过程紧张感十足。

体力槽 位于画面最上方的红色槽，以及其右端所表示的数字，代表的就是吉格的体力。当体力减少时，槽也会跟着一起变短，变为0的话就会Game Over。因此当体力减少时，就应该及时用技能等来进行回复。



SP槽 采取攻击、防御等所有行动都会消耗SP槽。因此，当SP槽耗尽后也就意味着吉格将无法采取任何行动。不过SP槽会随着时间的经过而慢慢回复。另外，SP槽的总量会随着等级的提升而增长。

主武器

吉格右手握着的剑是主武器，按□键为弱攻击，△键为强攻击。弱攻击消耗的SP槽较少，相应的，威力也比较低。而强攻击则反之，SP槽消耗量大但威力也高。另外，弱攻击和强攻击进行组合的话，可以形成连续攻击。



▲SP槽较少的时候，应该以弱攻击为主要攻击手段。



▶汇聚了能量的吉格的剑，撕裂了无防备的对手的身体。

防御

按住×键不放时，吉格就会做出防御动作来格挡敌人攻击。成功防御住敌人进攻可以使所受伤害减轻，不过根据受到的伤害SP槽也会相应地扣除。另外要注意的是，在防御过程中SP槽不会回复，因此只在对手发动攻击时防御就足够了。



▲防御住对手的攻击时，吉格的前方就会出现一个圆形的屏障。

副武器

随着游戏的发展，玩家会获得铳、短剑等副武器。在装备了副武器的情况下按○键就可以使用它们，比如装备的如果是铳就会开枪、装备的是短剑的话就会发动二刀流斩击等，让攻击手段变得更加丰富。



▲使用副武器所消耗的SP量，会根据副武器类型的不同而发生变化。

技能

随着游戏的推进，吉格会学会各种各样的技能。如果事先设定好的话，按R键就可以在战斗中发动了。技能有很多类型，包括回复体力的“治愈”、发动攻击的“伏虎掌”等，花样繁多。不过技能的使用次数是限定好了的，不能没有节制地任意发动。而且使用技能也需要消耗大量SP槽，这样就会对采取其他行动造成影响，因此使用技能的时机非常重要。

▼吉格举起两把剑摆好架势，发动技能“Next X III”，全身被红色的斗气所笼罩。

吉格身上散发着斗气





如猛虎般的迅猛攻击

▲利用左手发动的强力攻击，看来吉格不仅擅长剑术，连体术也非常了得。

决定胜负的Break槽

位于战斗画面下方的Break槽是本作战斗中的一个要点。当该槽变为0时，角色就会进入Break状态，一定时间内处于无防备状态。用普通攻击无法有效地削减角色的Break槽，不过用笼手等副武器进行攻击的话，敌人就算采取了防御行动Break槽也会很显著地削减。对于那些频繁防御的敌人，让他们进入Break状态再持续攻击便能对他们造成巨大伤害。当然，主人公吉格也有Break槽，因此要时刻注意别让自己进入Break状态。



吉格的Break槽

敌方角色的Break槽槽



◀利用副武器让对手进入Break状态。



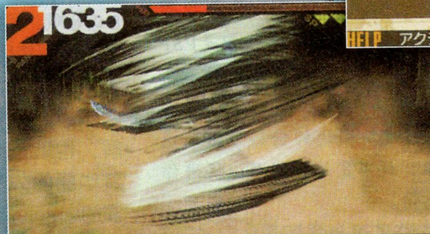
玩家可从4种战斗风格中选择作为基础的“主动风格”，以及切换备用的“副风格”来进行设定。而玩家所设定的战斗中使用的技能，也能在一定程度上弥补当前战斗风格的不足。



丰富的战斗风格

主人公吉格除了装备主武器剑之外，还能装备数种副武器，而根据副武器的种类，其战斗风格也会发生变化。战斗风格分为Break风格、攻击风格、防御风格和射击风格四种，在战斗中只能使用预先设定好的两种。在战斗中如果发现当前的战斗风格对敌人不是很奏效，那就可以通过“风格切换”来变更风格。战斗风格的选择将会在很大程度上左右战斗的难度。







战斗中可随时切换风格

◀▲▶将副武器从二刀流切换为盾，玩家在战斗中需要考虑到敌人的强度以及吉格所剩的体力，来灵活变换风格。

笼手 Break风格

削减敌人的Break槽

▶装备笼手时的专用技能，吉格的拳头发出了诡异的光芒。

利用带爪子的笼手攻击敌人，对那些防御能力强、用剑攻击不怎么奏效的敌人很有效，能够大大削减对手的Break槽。

盾 防御风格



铜墙铁壁的防御力

▶专用技能「高防」，在前方出现闪光的十字架增加防御力。

装备盾牌，特别强调防御的战斗风格。如果能够根据敌人的攻击进行防御，可以大大地降低受到的伤害。对付攻击力较高的敌人时较为有效。

铳 射击风格

使用铳在远处进行攻击的战斗风格，对那些会反击的敌人比较奏效。使用铳进行攻击对SP的消耗量比较低，因此可以用来连发以牵制敌人。



从远距离进行攻击

▶铳的专用技能“地狱火焰”，在远处对敌人进行连射，使其根本无法靠近。

二刀流 攻击风格

在装备主武器长剑的同时，在另一只手上装备短剑的二刀流战斗风格。双手装备武器后能够对敌人展开怒涛般的攻击，大大强化攻击能力。



给敌人造成巨大伤害

▲二刀流不仅威力巨大，出招也非常华丽，不过在防御能力上就要打折扣了。

PSP全面购买指南

文 月下雪影

弹指之间，PSP发售至今已经5个年头了，从起初的“落寞”走到今天的辉煌，PSP经历了犹如波谷到波峰一般的跨越。而2010年的早春，日本权威媒体评出PSP上第一款满分游戏《潜龙谍影 和平行者》的时候，相信很多长久以来默默支持PSP的玩家一定非常激动，毕竟PSP终于迎来了属于自己的春天。此举宣告着PSP游戏步入完美，它已经不再是当年那个只依靠炒冷饭来维持自身地位的索尼家族干女儿，如今的PSP已经成为了索尼游戏产业的又一个支柱。那么作为默默关注PSP的玩家你，如果决定在这个辉煌的时刻握住属于自己的PSP，不妨来看看在2010年的现在，应该如何购买它吧。

PSP适不适合你?

谈如何购买PSP之前，其实可以先来看看PSP是不是适合自己，毕竟PSP价格不菲，如果你买来后才发现自己对PSP并没有过于强烈的需求，那岂不成了一种资金浪费?如何才能确定自己该不该买PSP呢，其实可以从以下几点进行简单地对号入座：

· 首先确定自己是不是一个核心玩家，虽然PSP被标榜为21世纪的Walkman，但它的定位还是一款游戏掌机，如果你只是单纯地进行听歌或是看电影，或许几百元支持720P的那种国产MP4更适合你。

· 其次还可以看看自己是不是潮流人士，毕竟索尼出产的设备，无论是手机还是游戏机，其流行程度都是毋庸置疑的，如果你是一个真正潮流的人士，没有PSP你又怎么称得上是潮人呢?

· 然后可以看看周围的朋友有没有PSP，伙伴之间有没有共同话题。假如大家都有PSP，经常聚在一起联机，你又怎能做被丢下的一个呢?

· 再次，还可以确定一下自己对便携设备的需求，如果你不只是喜欢玩游戏，还喜欢随时随地听歌、看电影，那PSP绝对是你的不二之选，因为其本身的强大程度是其他掌机无法比拟的。

· 最后，如果你还是一名单身青年，虽然目的俗套了点，但是PSP确实是广大男青年脱离单身的不二法宝；即便是女性，也可以买台PSP让男友从网游的世界里出来换换口味，说不定这样还可以促进你们的感情。

戏说了这么多购买PSP的理由，如果一个都和你不符合，那只能说真的和你无缘了。而如果这些条件有一条或多条都与你符合，那么就随我们一起看看应该如何购买PSP吧。

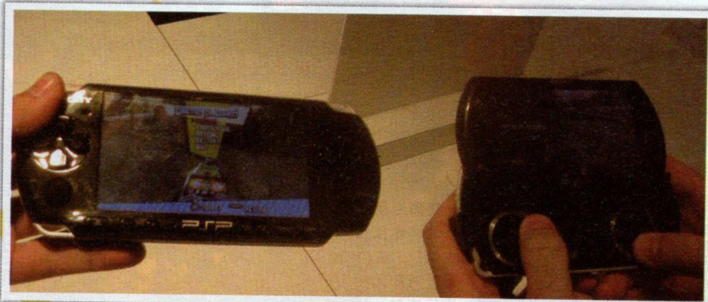


▲PSP其实也是恋爱的必备道具呢。

应该选购哪种PSP?

熟悉PSP的玩家都知道，PSP发售的这5个年头里，主机的样式和功能在不断更新，目前市场上最主流的机器是PSP-3000和PSP go两种。其中PSP-3000已经破解，可以使用5.03 GEN-C来引导游戏镜像，而PSP go则因为系统版本过高，导致目前暂时无法破解，也就是无法玩破解游戏，但其华丽的外形还是会打动不少玩家的心，而且PSP go离完全破解的距离也越来越近。用目前的破解进度与PSP go价格对比，可以看出PSP go价格已经被市场低估了，系统破解之后PSP go会贵上不少，所以假如你对滑盖造型很中意，那么PSP go绝对是一个好选择，何况它还省去了你购买记忆棒的步骤。国外的玩家已经成功使用美版《啪嗒嘭2》试玩版存档漏洞在PSP go上启动了MD模拟器，虽然其他的模拟器还暂时无法通过eLoader程序完美运行，但MD模拟器的成功还是昭示了PSP go破解并非天方夜谭。如果你购买了PSP go，再加上耐心的等待，也许明天破解就已经降临啦。不过你如果想买来就玩，那么5.03原厂固件的PSP-3000还应该是你现阶段考察的重点，毕竟距离6.20破解到底有多长时间还是个未知数。





▲PSP-3000和PSP go各有千秋。



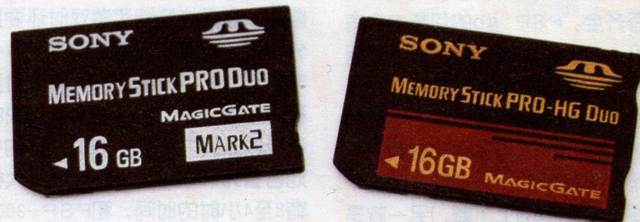
PSP-3000和PSP go的破解现状

·PSP-3000：作为主流销售的主机，PSP-3000的破解系统仍为5.03，玩家需要通过ChickHEN R2来实现破解并运行自制软件。目前最常用的破解系统是PSPGen小组的5.03 GEN-C，基本可以引导所有PSP游戏ISO镜像，甚至包括需要6.20系统运行的一些游戏，而玩PS模拟游戏自然也不在话下。使用该系统运行高版本游戏时，PSP的屏幕会在变为紫色后进入游戏。不过对于只能运行在6.20官方系统下的游戏，5.03 GEN-C目前还不能完美引导，不过玩家不用担心，因为这些游戏已经有不少可以使用替换EBOOT的方式破解。

·PSP go：现阶段的PSP go正如上面所说，已经进入了破解的观望期。原先，PSP go只能玩到一些简单的试玩游戏或是通过合买的方式去下载一些正版游戏来玩。现在，PSP go已经可以借助美版《啪嗒嘭2》试玩版中的存档漏洞加载eLoader并启动一些自制软件了。而《啪嗒嘭2》试玩版中的漏洞不限主机、不限版本，所以无论你买到什么版本的PSP go也不用担心不能破解。目前漏洞的启动率是100%，但仍是个雏形，对于想要购买PSP go的玩家，建议购买主机之前，先去注册美服的PSN帐号下载《啪嗒嘭2》试玩版，你也可以在本辑光盘中找到它。

PSP-3000购机要点

如果你选好的是PSP-3000型主机，那么你首先要面对以下几点：颜色的选择、翻新机的鉴别和记忆棒的购买。颜色上，目前PSP-3000最为流行的颜色依旧是黑色和白色，其余颜色的主机大部分在市场上也处于缺货状态，而且售价较高，报价往往接近1700元，而黑白颜色的主机价格则在1500元左右，比起彩色主机要便宜不少。所以，一般情况下只推荐黑白两种颜色，经济宽裕且追求个性的玩家可以考虑其他颜色的主机，不过如果所在城市缺货可就有钱也未必买得到了。有关翻新机的鉴别，还要先说那些缺货的彩色主机，因为现在很多商家直接把回收的黑白颜色主机换成彩壳，加上新包装后当成全新主机卖，表面上看好像彩色主机有货了，但确是货真价不实的二手主机，因此买彩色主机的玩家一定要多多提防。鉴别翻新机的方法主要还是通过查看机身序列号和检查主机接口有无氧化迹象来判断。机身序列号指的是3000型主机下侧的编码贴纸，其中港版和日版的机身序列号格式都是：AA-BBBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X，前三段为2+8+7，总计17位。而欧美版的序列号格式AAACCCCCCCB-PSP300X，3+7+1，总计11位。这点一定要判别清楚了，要是看到序列号只有11位的港版机器，其中一定有猫腻了。此外注意这些的同时还要保证其中CCCCCCC部分的7位数字要和电池舱内标签上的数字相符，否则这台PSP很有可能就是翻新机。检查接口有无氧化迹象是指买机器时多检查主机的接口，因为PSP主机的USB接口与电源接口均为金属制造，使用过的话难免会出现些氧化痕迹，这些边角里的氧化痕迹都是极难清理的，如果看到有氧化痕迹便能轻易地判断出是台翻新机。最后是关于记忆棒的选购，目前市场上的主流依旧是8GB和16GB两种容量大小，资金不富裕的玩家可以考虑8GB的记忆棒，如果有足够的银子，而且想要享受大容量带来的便利，那么16GB就是最佳选择了，而且看了PSP go内置存储器容量也是16GB，就足以说明16GB才是当今能满足PSP用户需求的标准配置。至于记忆棒的种类，目前市场主流有MARK2和HG两种，其中MARK2记忆棒是普通的黑色记忆棒，上面标有MARK2的记号，HG记忆棒则是红底金字外观，在速度上，HG记忆棒要略胜一筹，所以推荐玩家选择性能更为优秀的HG记忆棒，不过相同容量下它的价格也要比MARK2贵上10元。下面可以参考一下PSP-3000的主机套餐搭配。



■MARK2与HG红黑记忆棒。



■欧美版采用的编号与日版港版机器不同。



■注意核对电池仓内的编号。

PSP-3000型组合套装	品牌&型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1450元
记忆棒	PSP专用红黑HG超高速16GB记忆棒（组装）	248元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护包	北通中国风晶透水晶壳	48元
数据线	PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	20元
耳机	北通魔方炫音PSP-3000耳机	138元
总计		1914元

PSP go 购机要点

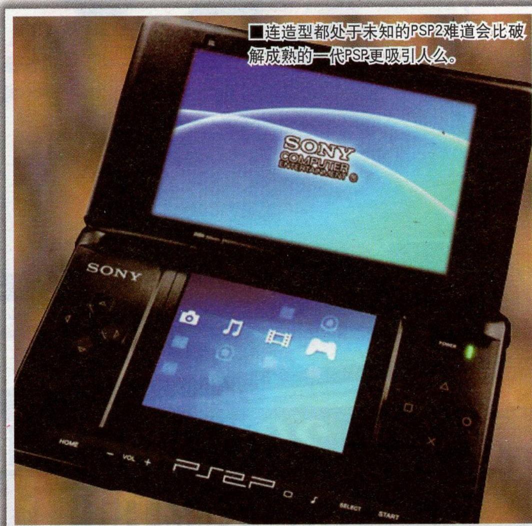
假如你要买的是PSP go，那么需要注意的地方确实不多，毕竟PSP go现在还属于一片“处女地”，基本没有翻新机一说，而且主机也只有黑白两种颜色，价格相同，买起来几乎没什么难度，需要注意的也都是一些购买数码产品的常识。首先先要确定包装内的物品是否齐全。PSP go的包装内含有主机一台，USB连接线一根、变压器一个、说明书两本、宣传图一张以及Media Go光盘一张。另外首发的PSP go附赠了两款游戏，一款是《摇滚乐队 不插电》，这个需要玩家在PSN上下载，另一款是《啪嗒嘭2》的DEMO，已经内置在机器中。现阶段，PSP go的外设并不是很多，主要有视频线、原装耳机、屏幕贴膜、M2记忆棒、座充、USB转换器和蓝牙遥控器这几种，有兴趣的玩家可以在选购主机时一并购买。此外，PSP go的存储容量虽然标称为16GB，但因为格式化的缘故，所以其实际能够使用的容量也只有14GB，这点和购买普通记忆棒是一样的，大家不要误以为索尼不厚道就是了，因为存储市场普遍采用这样的标准。买来PSP go后如果想从PSN上下载游戏，建议大家通过合买的方式，尽量不要购买黑卡，要是自己单独购买，需要注意购买游戏时还要另外付税，像是美版游戏就要交1～3美元的税，所以买PSN点卡时要稍微多买一点，不要因为差几块的税钱再去买个新卡。PSP go的电池容量为930mAh，使用起来大概有3至4小时的时间，和PSP-3000基本相同。因为PSP go暂时没有破解，所以看电影的话目前只支持MP4格式的电影，音频上则支持MP3、WMA和AAC等格式。基本上PSP go的选购知识上就是这些了，玩家可以看看最近一段时间的PSP go主流套装搭配来考虑考虑自己的选购方案。



▲购买PSP go时一定要开箱检查一下物品是否齐全。

PSP go型组合套装	品牌&型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑）	1600元
贴膜	高仿Hori原装贴膜PSP go专用液晶屏幕保护贴膜	20元
保护壳	原装PSP go专用EVA保护包	38元
总计		1658元

听说还有PSP2？



■连造型都处于未知的PSP2难道会比破解成熟的一代PSP更吸引人么。

最后可能还有一些玩家在观望PSP2，因为E3大展将至，现在更有新闻宣称PSP2的官方命名已经确认为“PlayStation Portable Z”。我们暂且不论消息的可靠性，只是从选购的角度来说，虽然PSP已经发售5年，但其仍处于壮年，游戏也处于一个积极向上的时期，索尼有可能在E3期间公布PSP2以抗衡任天堂新主机3DS，但从PSP go发售未满一年的实际情况来考虑，年内推出二代主机还是略显匆忙。从现有的角度来看，或许索尼也只会在E3展上公布PSP2的发售计划，亮出实机至少也要等到后面的科隆游戏展了。至于主机的发售日，恐怕放在下个财年的可能性更大。这么看来，一年之内，PSP2还是八字没一撇的事，而且你还不要忘记，从PSP到PSP2的过渡期至少也要一年，游戏厂商还需要摸清PSP2的机能，再加上游戏开发所花费的时间，PSP主机的淘汰至少需要两年时间。所以从现在来看，以两年多的时间去等待一台并无眉目的新主机，自然不如购入PSP-3000或PSP go先享受吧。

其他主机以及周边详细参考价格

主机	价格
PSP-3000主机（钢琴黑）	1450元
PSP-3000主机（珍珠白）	1500元
PSP-3000主机（彩色系）	1550元
PSP go（黑、白）	1600元

网卡	价格
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	128元

配件	价格
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP go专用EVA保护包	38元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012	48元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
PEGA双核动力站	112元
北通PSP-3000/PSP-2000保护硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒	48元
北通中国风EVA硬包	68元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元

周边	价格
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
北通魔方炫音PSP-2000/3000耳机	138元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元

记忆棒	
PSP-3000专用刷机棒高成功率（32MB）	38元
PSP-2000神奇记忆棒（512MB）	48元
4GB极速HG组棒	68元
4GB行货Sandisk原装记忆棒	189元
8GB高速MARK2组棒	128元
8GB极速HG组棒	148元
16GB高速MARK2组棒	238元
16GB极速HG组棒	248元
金士顿组装适配器（高速 支持8GB）	18元
银箭CR-5400 双槽TF转记忆棒转接	26元

本文价格更新截止至2010年5月16日，各地行情不一，仅供参考。

Media Go 完全使用教程

文 月下雪影

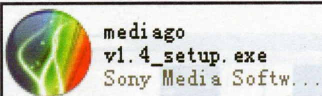
Media Go是Sony开发的一款电脑娱乐管理程序，它支持Sony Ericsson的各种手机等便携设备与电脑进行音乐、视频、图片的传输，同时还可以对电脑中的音频和视频进行简单的裁剪和编辑，另外，Sony自家的娱乐终端PSP也可通过Media Go与电脑同步，访问PSN网络，进行游戏的下载安装等操作。Media Go作为Sony官方开发的便携设备配套程序，与苹果的iTunes在功能上有的比，是每个PSP用户所必备的，下面我们就来看看Media Go的详细使用方法吧。

主要功能

- 方便地与Sony及Sony Ericsson便携设备之间相互传输音乐、图片、音频书籍、音频剪辑和视频；
- 订阅Podcast和视频博客，自动下载更新内容；
- 通过Media Go的Podcast目录找到来自世界各地的新视频和音频Podcast；
- 从CD摘取歌曲并将其传输到Sony PSP及Sony Ericsson的便携设备上；
- 从Gracenote MusicID中查找专辑和艺术家信息以及图片；
- 支持从Sony Ericsson PlayNow、合作伙伴商店和PlayStation Store下载媒体文件；
- 自动将播放列表、Podcast和最近添加的媒体同步到Sony PSP及Sony Ericsson便携设备上；
- 查看设备概述以监视已用总空间和可用总空间；
- 将SensMe数据添加到音乐文件中，并根据音乐的基调和每分钟击打次数创建不同感情类别的播放列表；
- 购买、备份和恢复PSP游戏。

软件安装

1 在网络上搜索Media Go并进行下载，目前它的最新版本为1.4版，下载完成后进行安装。



2 安装语言中选择默认的“中文-简体-中文（简体）”，点击下一步，然后选择接受授权条款之后再点击进入下一步。

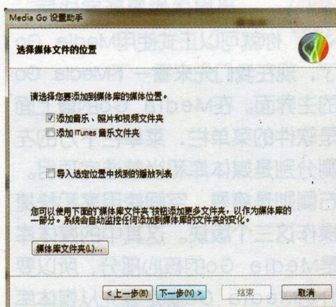
3 现在玩家可以选择Media Go的安装方式，“标准安装”是直接使用默认路径安装，即将软件安装到“C:\Program Files\Sony\Media Go\”中，如果想要自行选择软件的安装位置，请点击“自定义安装”。



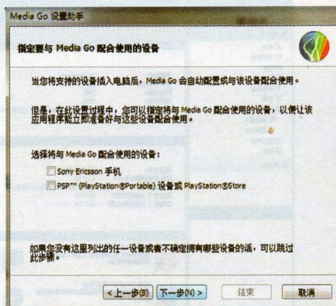
4 选择好安装路径之后点击“下一步”，Media Go就会自行开始安装了，不过因为软件需要系统安装一些组件，所以整个过程会比较久，等待安装完成后点击“结束”就会退出Media Go的安装程式。此时Media Go会自动开始运行，并进行设置助手的配置。

设置向导

1 第一次进入Media Go时，软件会先让用户使用设置助手进行简单的设置，单击下一步先来添加媒体文件的位置。点击“媒体库文件夹”选择Media Go监视的媒体文件夹，所选文件夹里面如果有图片、音乐或视频内容发生变动，或是添加了新的媒体文件或删除了旧的媒体文件，都会自动反映到Media Go的媒体文件列表中，这就是媒体文件夹的作用。如果你也是iTunes的用户，即拥有iPod、iPhone等设备，也可以选择“添加iTunes音乐文件夹”将iTunes中的媒体库导入到Media Go中，这样Media Go和iTunes中的音乐文件就能同步进行更新了。媒体库文件夹选择完毕之后，点击下一步来选择Media Go的配套使用设备。



2 Media Go可以兼容的设备包括Sony Ericsson手机和PSP、PlayStation游戏机这两大种类，PSP用户自然是勾选第二项“PSP设备或PlayStation Store”就可以了。如果你还有索爱品牌的手机，例如索爱Walkman系列或者X系列手机，那也可以将第一项“Sony Ericsson手机”选中，以便手机进行媒体资源的同步。最后点击下一步选择结束完成设置助手的配置。



3 如果你刚才选择了媒体库文件夹，现在Media Go就会自动识别其支持的媒体格式文件并更新到媒体库中，稍等片刻后媒体库更新完毕，Media Go就可以正常使用了。

支持格式

Media Go只能将其可识别的媒体类文件导入到媒体库，所以在更新媒体库的这段时间里，我们不妨来看一下Media Go支持哪些文件格式。

音频

格式名称	扩展名
AAC	.3gp、.m4a、.m4b、.mp4
Atrac	.aa3
FLAC	.flac
MP3	.mp3
Wave	.wav
Windows Media音频	.wma

视频

格式名称	扩展名
AVI	.avi
Marlin	.mnv、.mnb
MPEG-4	.3gp、.mp4、.m4v
OMA	.odf、.o4v
QuickTime	.mov、.qt
Windows Media视频	.wmv

图像

格式名称	扩展名
GIF	.gif
JPEG	.jpe、.jpg、.jpeg
PNG	.png
TIFF	.tif、.tiff
Windows位图	.bmp

游戏和保存的数据

格式名称	扩展名
PSP游戏	.pbp
PSP游戏存档	.sfo

播放列表

格式名称	扩展名
MP3 URL	.m3u
支持Unicode的MP3 URL	.m3u8
Windows Media Player	.wpl

此外，如果媒体库中的某些媒体文件受设备支持，但是Media Go无法播放，则会将这些文件归类为其他文件。不过Media Go仍然可以将这些文件传输到设备，只不过不能在Media Go中进行重新编码和播放，这些格式的扩展名为.3ga、.aac、.amr、.awb、imy、.ra、.rm、.mid、.svg、.swf和.xmf。

Media Go媒体库

1 当媒体库更新完毕后，你就可以正式使用Media Go了，现在我们先来看一下Media Go的主界面。在Media Go的最上面是软件的菜单栏，菜单栏下方的左侧分别是媒体库和当前选定项目。右侧则是摘要、空间使用率和快捷操作这三个版块。这其中的媒体库是Media Go的核心部分，所以要介绍Media Go必定要先从媒体库说起。此外需要注意的是，如果你刚才更新的媒体库中存在歌曲文件，那么Media Go会在此时自动生成SensMe数据，这个数据类似于iTunes上的Genius，主要用于生成SensMe播放列表，可以让你听到同一种曲风的歌曲，不过该数据的生成过程较慢，需要耐心等待，如果直接关闭Media Go的话，SensMe数据的生成还需要重新开始。



2 在使用Media Go的媒体库之前，我们还需要先将PSP通过数据线连接到电脑上，然后打开主机选择“设定”→“USB连接”，之后PSP主机上的记忆棒内容或是本身的存储内容就会被Media Go识别出来了。

音乐

1 点击媒体库中的音乐，你可以看到被Media Go所识别出的音频文件，现在再点击一下“专辑”下拉菜单，你可以看到当前媒体库中的音乐显示方式，其中“歌曲”、“专辑”、“艺术家”、“流派”、“年”、“年代”、“评级”和“添加日期”都是音频文件的分类显示方式，一般推荐由专辑或是艺术家来显示。



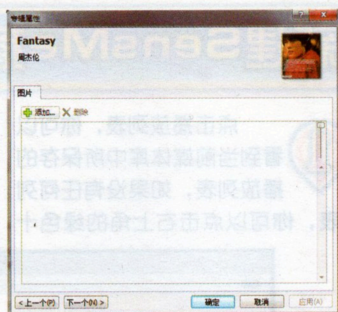
2 媒体库中的音乐显示顺序可以按“专辑艺术家”、“专辑”和“年份”来排列，玩家随意选择升序或降序。现在随意点击一张专辑就可以在下面看到该专辑中所包含的音乐，双击下面的音乐就可以在Media Go中播放了。此时你还可以在菜单列表的“视图”中选择“压缩模式”来把Media Go变成一个单纯的播放器。



3 选择任意专辑单击右键可以看到选择菜单，这里面要说的是“获取专辑图片”和“获取缺少的属性”两项，因为这两个功能是依赖于Sony自主开发的Gracenote音乐识别技术，不过因为PSP并未在国内有行货上市，所以基本中文歌曲都是无法正常使用这两个功能的，只有日文歌曲和英文歌曲能够正常识别。识别后没有专辑封面的就能自动从网上下载该专辑的封面并自动添加到Media Go的媒体库中。此外，选择“传输”，再选择记忆棒也可以把整张专辑拷贝到PSP上，这是使用Media Go向PSP传输音乐最便捷的方式之一。



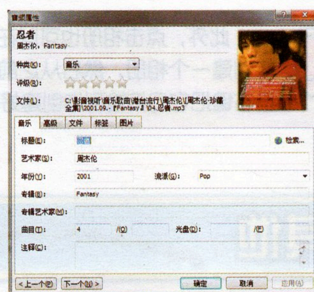
4 对于无法获取封面的中文歌曲专辑，你可以用右键单击该专辑后，选择属性来自行添加专辑封面，需要注意的是专辑封面的大小要控制在300×300到500×500之间，而且最好不要裁剪成362×362这类不够工整的尺寸，以便Media Go能够正常地进行显示。



5 使用鼠标右键点击单一歌曲的话，可以将歌曲添加到播放队列或是浏览该歌曲所在的文件夹。如果想要调出播放队列以查看目前队列中的歌曲，可以点击菜单列表中的“视图”→“显示播放队列”。



6 对于想要编辑歌曲ID3数字标签的玩家也可以通过鼠标右键单击想要修改的歌曲，然后选择“属性”来自行编辑歌曲的ID3信息，以便在PSP上正常显示出歌曲名称、歌手等信息。



7 播放音乐时，播放控件的具体作用可以参考右图。

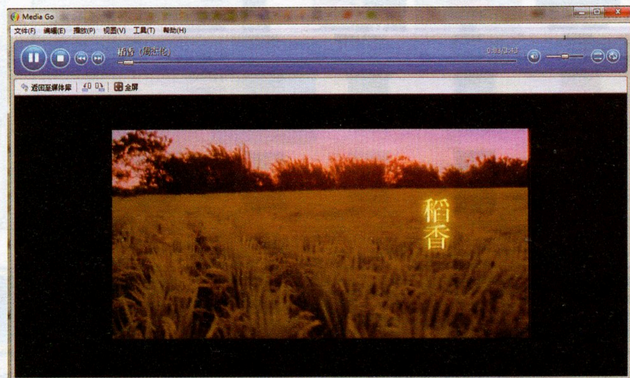


视频剪辑

1 点击媒体库中的视频剪辑可以看到被Media Go所识别的视频文件，调整视频剪辑的显示方式这一点和之前介绍的音乐操作方式相同，点击“视频”下拉菜单任意勾选即可。



2 双击任意视频，软件会自动切换到大屏模式来播放视频，点击返回媒体库，视频会在Media Go右下角的选定项目窗口中进行播放。视频播放中可以点击“全屏”按钮左侧向左旋转和向右旋转两个按钮来调节视频的显示方向。



3 同样，用鼠标右键点击媒体库中的视频剪辑文件会出现选择菜单，这里你能将视频传输到PSP上，或者选择属性来编辑视频文件的ID3。



照片

4 在媒体库的照片中你能看到当前所选媒体文件夹中的所有图片文件，图片显示方式的调整方法和音乐、视频剪辑依旧相同，这里就不再赘述了。双击任意图片文件夹，进入后可以看到该文件夹中的所有图片，点击播放控件中的播放按钮，图片会以幻灯片的方式进行切换，每张图片的显示默认时间为5秒。



5 对文件夹中的单一图片点击鼠标右键，能够对该图片进行向左或向右旋转的操作，同时也可以选择“属性”来编辑图片的具体信息。

Podcast

1 媒体库中的Podcast属于自行添加的项目，它的中文译名可以称为播客，是数字广播技术的一种，国内可能并不普及，一般的播客实际上也就类似于一个个人电台，它是一种较新的媒体传播方式。点击Podcast之后，你可以在媒体库中选择"单击此处订阅Podcast"来添加Podcast。

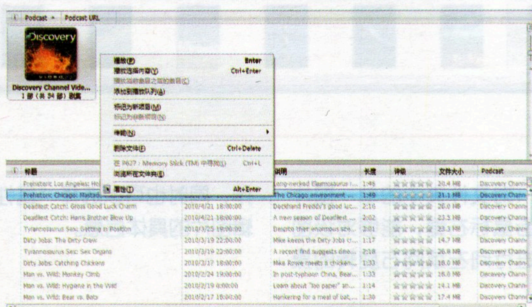
媒体库中的Podcast

Podcast	Podcast URL

2 现在Media Go中提供的默认Podcast都是英文、日文或是一些其他语言的音视频，想要看中文Podcast的玩家可以通过百度搜索"中文Podcast"来找一些中文的Podcast URL地址，然后再点击图中窗口中的"订阅URL"来添加这些地址。



3 在添加好Podcast之后，你选择任意Podcast专辑，可以看到其中包括的音视频文件，双击任意一个，Media Go就会自动下载该文件，等下载完成你就可以再次双击来进行收听或观看了。同样，使用右键单击下载好的Podcast，你就可以选择"传输"来把它拷贝到PSP中或是添加到播放队列里。



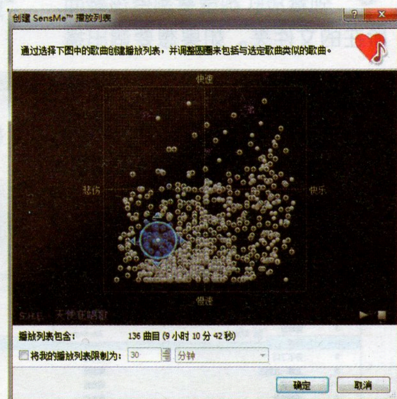
新建SensMe播放列表和相册

1 点击播放列表，你可以看到当前媒体库中所保存的播放列表，如果没有任何列表，你可以点击右上角的绿色十字按钮进行创建，此时你可以在音乐、视频中点击右键将任意文件传输到该播放列表里。

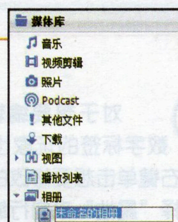
媒体库中的播放列表

名称	曲目	播放时间	总大小

2 此外，你还可以使用Media Go独有的SensMe功能来创建个性的播放列表，点击右上角的红心按钮，之后Media Go会打开SensMe播放列表的创建界面，你需要做的是任意选中一首歌曲作为圆心，然后自己控制半径，将和此歌曲风格相同的歌曲创建为一个播放列表，所有在此圆圈内的歌曲都将是SensMe播放列表中的一部分，你还可以在SensMe窗口中对播放列表的时间进行限制来筛选歌曲，以取得最靠近圆心的那些歌曲。当你都设置完毕后，点击确定就能创建好SensMe播放列表了，不过创建该播放列表的前提是，之前要对媒体库中的文件已经生成过了SensMe数据。



3 此外，点击相册也可以在媒体库中直接创建一个相册，然后从之前的照片里点击右键把它们传输到你创建好的相册里。



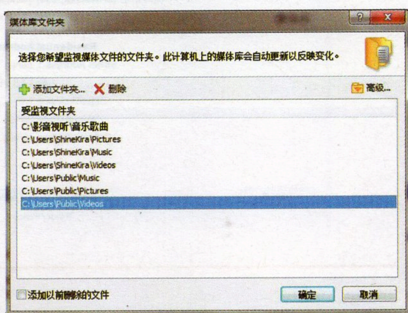
其他

4 媒体库中还有一些其他的选项，比如游戏、已保存的数据、漫画、其他文件、视图等。这里面游戏和已保存的数据同样通过鼠标右键里的传输把它们拷贝到PSP里，同时你也可以选择记忆棒中的游戏或已保存的数据把它们备份到电脑的媒体库中，防止存档和游戏意外丢失。而这个方法也适用于PSP向电脑内拷贝音乐、视频等文件。"漫画"则是针对于6.0以上固件版本的PSP玩家设计的，此版本PSP可以在PSN平台上购买、下载漫画。如果你的PSP未升级到该版本，则无法正常把PSN中下载的漫画传输到PSP里。"其他文件"是Media Go暂时无法识别或播放的文件，一般都是rmvb这样的视频文件或是无法解码的MP3文件等。"视图"是用来查看所有媒体文件和最新媒体文件使用的，媒体库与PSP记忆棒中的文件都可以通过视图来进行查看。



菜单列表

① 在菜单列表中，大部分应用已经可以在媒体库中进行操作，所以这里只介绍媒体库中不包括的功能。其一是媒体库的管理。点击“文件”→“媒体库”→“管理媒体库文件夹”打开媒体库的管理窗口，其中“受监视文件夹”是当前媒体库中所包含的文件夹，而媒体文件发生变化，媒体库会自动进行更新，你可以选择某个文件夹，点击删除取消该文件夹的监视，如果想要添加新的文件夹，可以点击“添加文件夹”来选择想要监视的媒体文件夹。点击右上角的“高级”选项，还可以设置Media Go用于存放新媒体和导入媒体的文件夹，这些设置建议使用默认，不要乱动。

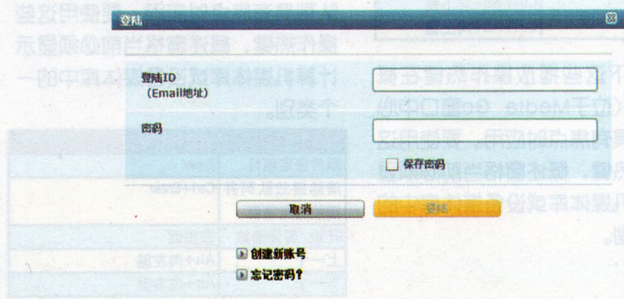


② 除了媒体库的管理，Media Go的设置也是媒体库中不包括的功能。点击“工具”→“首选项”打开Media Go的设置选项卡，里面一共分常规、Podcast、CD提取、网络和设备五项。其中“常规”主要是设置语言和文本大小，“Podcast”则是更改播客的更新计划和保存文件夹，“CD提取”用于Media Go从CD导入歌曲到媒体库，“网络”主要用来选择是否使用Gracenote功能来获取CD信息，最后的“设备”是管理曾经和Media Go同步过的PSP记忆棒数据。点击“数据”选择“属性”，还可以设置传输媒体格式的优化选项，这其中主要都是中文，就不再具体介绍了，玩家可以根据提示进行操作。

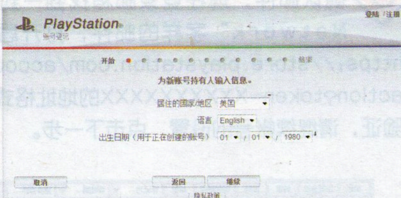


PSN帐号的注册

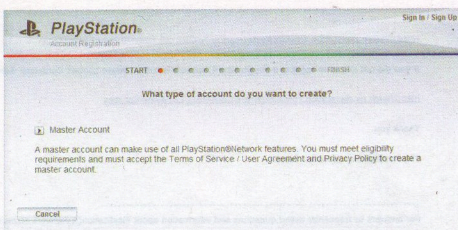
① 最后我们来介绍如何使用Media Go中的Store功能。Store就是PSN网络平台的网络商店，在这里我们可以购买、下载各种PSP的音频、视频、游戏、漫画。在使用Store之前，玩家需要先注册一个PSN帐号。打开电脑上的网络浏览器，输入地址：https://store.playstation.com/accounts/register/beginNewAccountRegistrationFlow.action，觉得网址太长不好输入，也可以先点击媒体库中的Store，然后再点击Store板块右上角五个选项的任意一个，等出现登录界面后选择创建新帐号就可以了。



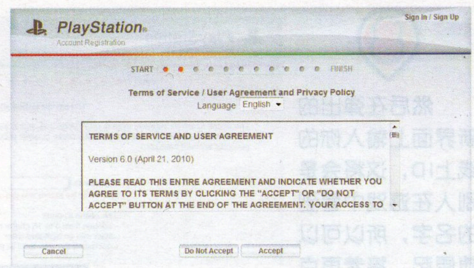
② 一般打开网页后是中文界面，点击继续，选择居住的国家/地区、语言、出生日期。需要提醒大家的是，选择不同地区会注册不同地区的账号，而各地区网店中的内容也是不尽相同的。如果你想要下载美服中的试玩游戏，比如《啪嗒砰2》，就一定要选择美国，语言默认是English，出生的年月任意选择，最好大于18周岁，之后再点击继续。



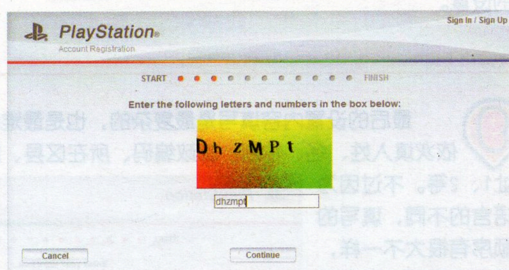
③ 此时网页上的文字会变成刚才选择的语言，比如说英语，网页就会变成英文，日语则显示日文，现在点击最上面一行箭头边上的文字，即主帐号设置继续下一步。



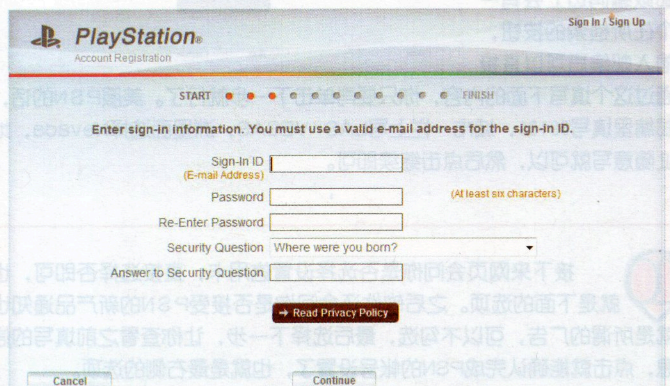
④ 下面弹出PSN的使用协议，选择同意即可，也就是最右边的选项。



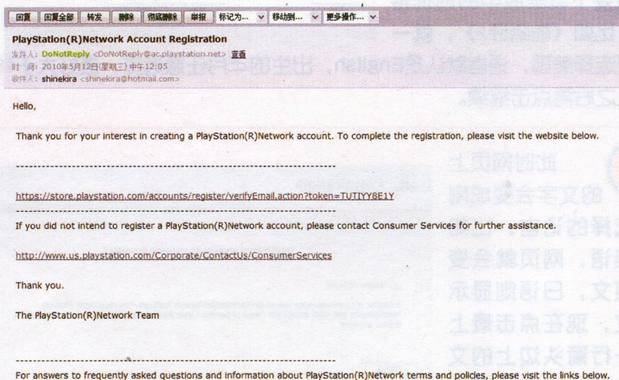
⑤ 此时会提示你输入验证码，直接把图片中的字母和数字输入到下面的文本框，点击下一步就行了。



⑥ 之后开始设置PSN帐号，第一行是电子邮件地址，第二、三行是密码，第四行是密码提示问题，第五行是密码提示问题的答案，邮箱建议使用hotmail或gmail等国际通用邮箱，以免收不到邮件。



7 下面再点击继续，网页会提示给你的邮箱发去了一封确认邮件，现在登录邮箱找到一封主题带有“PlayStation Network”字样的邮件，打开后点开里面的网址，一般会是https://store.playstation.com/accounts/register/verifyEmail.action?token=XXXXXXXXXX的地址格式。打开后网页会显示邮箱通过验证，请继续帐号的设置，点击下一步。


PlayStation(R)Network Account Registration

Hello,

Thank you for your interest in creating a PlayStation(R)Network account. To complete the registration, please visit the website below.

https://store.playstation.com/accounts/register/verifyEmail.action?token=TUTIYY8E1Y

If you did not intend to register a PlayStation(R)Network account, please contact Consumer Services for further assistance.

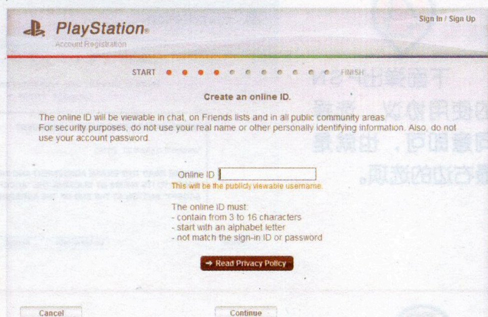
http://www.us.playstation.com/Corporate/ContactUs/ConsumerServices

Thank you.

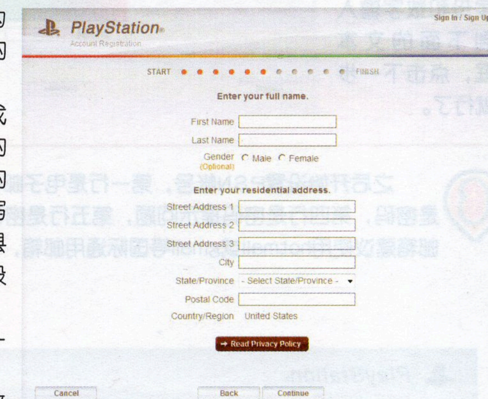
The PlayStation(R)Network Team

For answers to frequently asked questions and information about PlayStation(R)Network terms and policies, please visit the links below.

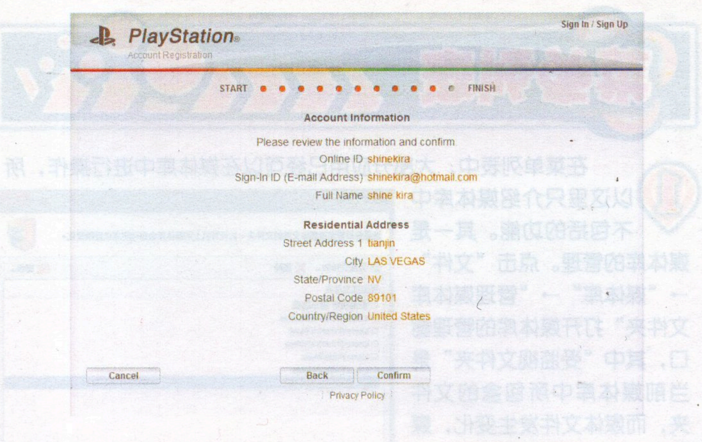
8 然后在弹出的新界面上输入你的线上ID，这将会是别人在游戏中看到的名字，所以可以随便起，接着再点击下一步进入最后的设置。



9 最后的设置内容填写是最复杂的，也是最难的，这里要求玩家依次填入姓、名、性别、邮政编码、所在区县、市区地址、住所地址1、2等。不过因为语言的不同，填写的顺序有很大不一样，玩家这里要自行查找了，一般是邮编上的问题，注册日服的玩家可以尝试填写567-0868，所在区县是茨木良宜西，一般注册日服的PSN时，邮政编码边上会有一个住所检索的按钮，输入邮编后可以直接通过这个填写下面的内容，你只要再单击下一步就行了。美服PSN的话，邮编里填写89101，城市一栏上写LAS VEGAS，洲里面选择Nevada，地址随意写就可以，然后点击继续即可。



10 接下来网页会问你是否选择设置信用卡，直接选择否即可，也就是下面的选项。之后软件还会问你是否接受PSN的新产品通知也就是所谓的广告，可以不勾选，最后选择下一步，让你查看之前填写的信息，点击就能确认完成PSN的帐号设置了，也就是最右侧的选项。



11 现在你就可以使用刚才注册PSN帐号登录进媒体库的Store了，商店会根据你注册的帐号位置而进入不同服务器的商店，商店的具体使用并不复杂，主要就是购买游戏等操作，玩家点击想要购买的东西选择付款就可以，没有绑定信用卡的帐号只能购买免费的游戏和漫画。



键盘的操作热键

播放

以下这些播放操作热键应用于Media Go中的任何位置。

命令	键盘操作热键
开始/暂停播放	F12
停止播放	Shift+F12
上一个	F10
下一个	F11
增大音量	Alt+向上键
减小音量	Alt+向下键
静音	Ctrl+Alt+向下键
取消静音	Ctrl+Alt+向上键

以下这些播放操作热键在概述窗格（位于Media Go窗口中心位置）具有焦点时应用。要使用这些操作热键，概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

命令	键盘操作热键
将类别中的所有项目添加到“播放队列”并开始播放选定项目	Enter
将选定的项目添加到“播放队列”并开始播放最上面的选定项目	Ctrl+Enter
开始/暂停播放	空格键
上一个	Alt+向左键
下一个	Alt+向右键

以下这些播放操作热键在播放队列具有焦点时应用。要使用这些操作热键，概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

命令	键盘操作热键
播放选定项目	Enter
清除播放队列并播放选定项目	Ctrl+Enter
开始/暂停播放	空格键
上一个	Alt+向左键
下一个	Alt+向右键

"媒体"窗口

以下这些操作热键在"媒体"窗口具有焦点时应用。

命令	键盘操作热键
开始/停止播放	Enter
开始播放选定项目	Ctrl+Enter
开始/暂停播放	F12 或空格键
上一个（在播放过程中）	Alt+向左键
下一个（在播放过程中）	Alt+向右键
上一章（在播放包含多章节的媒体时）	Page Up
下一章（在播放包含多章节的媒体时）	Page Down
切换到全屏视图	F9
从媒体库中移除或删除文件（当停止播放时）	Delete
删除文件（当停止播放时）	Ctrl+Delete

概述窗格

以下这些操作热键在概述窗格（位于Media Go窗口中心位置）具有焦点时应用。要使用这些操作热键，概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

命令	键盘操作热键
将类别中的所有项目添加到"播放队列"并开始播放选定项目	Enter
将选定的项目添加到"播放队列"并开始播放最上面的选定项目	Ctrl+Enter
开始/暂停播放	空格键
上一个	Alt+向左键
下一个	Alt+向右键
从媒体库中删除	Ctrl+R
删除文件	Ctrl+Delete
从媒体库中移除或删除文件	Delete
将光标置于"搜索"框中	Ctrl+E

播放队列

右侧这些操作热键在播放队列具有焦点时应用。要使用这些操作热键，概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

命令	键盘操作热键
播放选定项目	Enter
清除播放队列并播放选定项目	Ctrl+Enter
开始/暂停播放	空格键
上一个	Alt+向左键
下一个	Alt+向右键
从播放队列中删除	Delete
从媒体库中删除	Ctrl+R
删除文件	Ctrl+Delete

大屏幕/全屏视图

以下这些操作热键适用于大屏幕或全屏视图。

命令	键盘操作热键
播放选定项目	Enter
显示/隐藏作品集（仅在停止播放或查看照片时的全屏视图中可用）	F8
从大屏幕视图切换到全屏视图	F9
开始/暂停播放	空格键
上一个（在播放过程中）	Alt+向左键
下一个（在播放过程中）	Alt+向右键
在播放过程中以小增量方式向后/向前寻找	向左键/向右键
在播放过程中以大增量方式向后/向前寻找	Ctrl+向左键/Ctrl+向右键
上一章（在播放包含多章节的媒体时）	Page Up
下一章（在播放包含多章节的媒体时）	Page Down
上一个（停止播放进行预览时或播放音乐和查看照片同时进行时）	向左键/鼠标滚轮向上滚动
下一个（停止播放进行预览时或播放音乐和查看照片同时进行时）	向右键/鼠标滚轮向下滚动
将焦点设置到查看区域	Alt+2
返回前一个视图	Esc

其他

命令	键盘操作热键
显示在线帮助	F1
打开并播放文件	Ctrl+O
打开所选媒体文件的"属性"对话框	Alt+Enter
全选	Ctrl+A
打开/关闭压缩模式	Ctrl+M

主窗口布局

以下这些操作热键在Media Go处于完全模式时应用（即不能在Media Go处于压缩模式时应用）。

命令	
将焦点设置到概述窗格	Alt+0
将焦点设置到媒体库导航窗格	Shift+Alt+0
显示/隐藏均衡器	Alt+1
显示"媒体"窗口（如果未停靠，则显示/隐藏窗口；如果已停靠，则将焦点设置到窗口）	Alt+2
显示播放队列（如果未停靠，则显示/隐藏窗口）	Alt+3

常见问题解答

1.我试图在Media Go中访问Store，但一直显示消息"正在与服务器通信"。这是什么原因？有办法解决吗？

答：在网络正常的情况下，可能是安装的Adobe Flash Player有问题。可以先尝试从Windows控制面板将"Adobe Flash Player 10 ActiveX"卸载，然后再下载并重新安装Adobe Flash Player。此时再重新启动Media Go，尝试访问Store能否成功。

2.Media Go是否可以提取DVD?

答：Media Go无法提取DVD。

3.是否可以利用Media Go编辑媒体？

答：目前的Media Go只能编辑部分媒体文件的标题、艺术家和描述，此外对于图片还能进行旋转操作，至于媒体文件的其他信息及内容Media Go目前尚无编辑能力。

4.是否可以利用Media Go管理Podcast订阅？

答：可以，Media Go具有许多Podcast功能，包括全部订阅管理功能。它还包括一个Podcast目录，可以从中找到有趣的新内容。Media Go 1.4是针对podcast用户的最佳版本。

5.Media Go是否可以转换文件以使其适用于我的设备？

答：可以，Media Go能够确定用于设备的最佳设置，如果需要，在将媒体传输到设备之前对其进行编码以获得最佳性能。

6.我尝试安装Media Go，但总是跳出"无法安装一个或多个功能。"错误。这是什么原因？有办法解决吗？

答：在安装Media Go的过程中，需要从网络上下载一些Media Go所需的必备组件（如果你的电脑上尚未安装这些组件）。在此期间如果计算机上运行的安全软件阻止了组件的下载，那就会造成上面的问题。现在请尝试暂时禁用防火墙和杀毒软件，然后再次安装Media Go。如果仍然出现错误，则可能需要独立安装必备组件。这些组件包括：

Microsoft Windows Media Format编解码器可再发行程序包
Apple QuickTime
Microsoft .NET 2.0（仅Windows XP需要）
Microsoft Windows图像处理组件（仅Windows XP需要）

7.可以在Mac上使用Media Go吗？

答：Media Go目前并不正式支持Macintosh平台。





文 宇中人

从外观来看，PSP无疑比NDS显得更为高档时尚，尤其那光滑而不失手感的钢琴烤漆表面，更会让刚入手的玩家深深"中毒"，然而烤漆虽好，就是容易掉漆，要是一不小心落地碰墙什么的，就很容易让心爱的"小P"留下划痕。为了避免这些意外，我们需要给PSP穿上一些保护装备，虽然没有钢铁侠那样刀枪不入，但至少能给PSP留一个保障。

而说到周边，市场上的PSP周边可谓五花八门，有牌子的、没牌子的、国内的、国外的，林林种种的周边足以让购买者眼花缭乱，那些"无名无姓"的山寨周边自然要不得，质量和售后都没有保证，买回来一不小心就是活受罪；国外品牌产品虽然从设计、质量方面都占尽优势，然而性价比是一个大问题，有时候同类的产品，国外品牌的价钱足够顶五六个国内周边。

其实购买游戏周边时可以选择一些较为专业的国内品牌，这类产品不但有着较为合理的价格，质量与售后都十分不错。其中北通就是大家熟悉中国民族品牌之一，笔者将对以下几款名为"中国风"的北通系列周边进行仔细评析，务求为各位提供实用的参考。经厂商介绍，"中国风"系列产品是以品位、创意为设计理念，务求通过产品展现中华文化独特的品味，让玩家感受到不一样的中国文化熏陶，通过一个简简单单的周边，来体现对品味、艺术、生活的追求。现在我们就来一起看看吧

国内民族品牌之美

北通PSP"中国风"系列周边产品评析

北通"中国风"PSP新版保护胶套



对应平台：PSP-3000
产品类别：厚保护硅胶套
产品编号：BTP-5325F
包含物品：
北通中国风保护胶套×1
北通钢头真皮手绳×1



首先出场是"中国风"PSP新版保护胶套，该保护套产品属于硅胶套类周边，我们从包装到内容逐一细评：该系列的包装散发着一股浓厚的书香气色，白色底上印满深浅分明的灰色圆纹，远看犹如宣纸上的点点淡墨，红底白字的"中国风"醒目地印在产品的包装右下角，这也代表着北通对该系列产品的信心。包装采用纸盒+吸塑的混合设计，纸盒包装的优点在于可以通过丰富的包装设计来吸引用户的目光，但由于纸盒封闭的原因，用户可能因无法直接了解产品的内容而产生怀疑心理；而单纯的吸塑包装虽然可以很好地的向用户展示实际产品，但透明的吸塑外观难免缺乏个性，往往无法吸引用户的目光；通过这种折中的方案把两者优点结合，起到恰当好处的作用。

内含物品除了北通中国风保护胶套外，还包含一条真皮手绳，真皮手绳的手感舒适，又能避免玩家滑手导致PSP的掉落；不过钢头设计可能会刮到PSP表面，幸好配合胶套使用可以避免这一情况。保护胶套包括四种不同的色彩设计，分别为水墨星辰黑、水墨星辰白、水墨青花以及青花蓝，如果喜欢黑白的经典搭配，可以选择水墨星辰黑和水墨星辰白；如果喜欢时尚一点，则推荐水墨青花以及青花蓝。

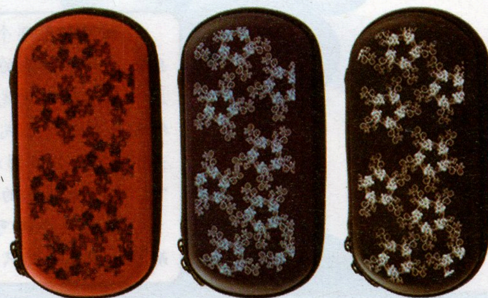
保护胶套为全封闭式设计，PSP的硅胶套类周边根据胶套部分对方向键和主按键的覆盖程度的不同分为全封闭式、半封闭式、以及开放式三种。如名所示，全封闭式即为胶套把方向键与四个主按键完全覆盖，这种设计对比后两者，虽然在使用时略欠手感，但好处在于可以完全遮盖按键与主机面板之间的缝隙，达到彻底拒绝灰尘入侵的效果。除了方向键与主按键，中国风保护胶套对HOME(PS)键、音量键、屏幕键、音乐键、SELECT、START这些下排按键同样采用完全封闭设计，玩家再也不用担心按键进灰的情况。手感方面，硅胶材质弹性十足，PSP放入之后相当紧贴，胶套的屏幕边位、按键部分的凹槽与主机位置对应精准，完全没有错位的情况。另外为方便玩家，音频口、充电端口、USB端口、L/R键、记忆棒卡槽以及开关都留有空位。产品背面的中国风花纹相当抢眼，加上微波精工工艺，花纹清晰之余绝不掉色；另外胶套背面的两侧有防滑凹纹让使用起来更有手感。

北通“中国风”EVA硬包

对应平台：PSP-3000/PSP-2000/PSP1000系列掌机
产品类别：EVA硬包
产品编号：BTP-5345
产品颜色：水墨星辰，朱砂水墨，青花蓝斑
包含物品：
北通中国风EVA硬包×1
北通钢头真皮手绳×1

以下介绍另一款中国风PSP周边，北通中国风EVA硬包是EVA收纳包类周边，这里的EVA可不是《新世纪福音战士》的机器人“EVANGELION”哦，而是一种橡塑发泡材料，有着轻便、防水、抗震、容易清洁等优点，这种材质十分适合用来制作保护包产品，同硅胶套一样，PSP用EVA包在游戏市场上十分常见。

中国风EVA硬包同样有着三个书卷味十足的颜色名：水墨星辰、朱砂水墨、青花蓝斑，每一款都极具中国风的色彩，另外每款EVA硬包都附赠一条钢头真皮手绳。



就如刚才介绍所说，EVA包在防水、抗震等方面有着十分好的表现，所以玩家把PSP放进这款中国风EVA硬包，即使下雨天出门忘带伞，EVA硬包也能确保主机滴水不沾，同时坚韧而又充满弹性的材质又给你PSP最大的防震保障。中国风EVA硬包采用双拉链设计，玩家可以随意调整开口位置，往哪一个方向都可以打开EVA硬包，十分方便。

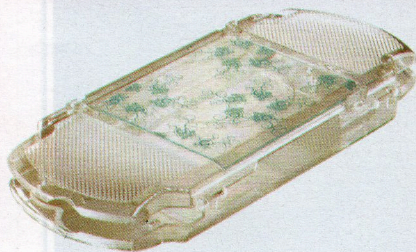
相比坚韧的外表，内部则采用丝光绸吸附内衬，柔软光滑的内衬材质可以给你心爱的小P最大的呵护，与同类EVA包一样，上盖内部包含一个收纳网袋，我们可以将一些UMD、耳机线控之类的小东西放入其中，让EVA硬包变成小型的PSP装备箱。

北通“中国风”新版晶透水晶盒

对应平台：PSP-3000/PSP-2000
产品类别：透明保护水晶盒
产品编号：BTP-5355F
产品颜色：水墨黑，青花蓝
包含物品：
北通中国风晶透水晶盒×1
北通钢头真皮手绳×1

以下介绍最后一款北通中国风的PSP周边。作为一系列的PSP周边，既然要占据市场，硅胶套、EVA包都有了，那水晶盒肯定不能少吧。这款中国风新版晶透水晶盒属于透明水晶盒类周边，水晶盒既有硅胶套的轻便贴身、又有硬包的保护，这种一举两得的优点使的水晶盒成为许多玩家刚入手PSP时随机选配的周边。

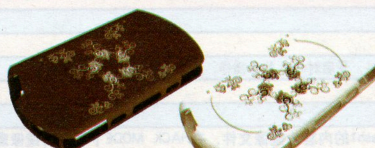
中国风新版晶透水晶盒分为水墨黑、青花蓝两种颜色，同样搭配一条北通钢头真皮手绳。相比硅胶套类周边，水晶盒的最大优点在于全透明的盒身材质，可以将主机原有的外观魅力毫无保留地展示出来。而实用性方面，虽然水晶盒在按键防尘方面有着先天不足的问题，但全透明的材质可以让水晶盒连同主机屏幕一同遮盖，同时又不影响屏幕的显示效果；加上一台掌机最让人关注的就是屏幕，怎么能让它上面留有一丝划痕呢，这时水晶盒就可以作为PSP坚固的防划盾牌了。晶透水晶盒采用防弹PC材质，坚硬十足，背面同样印有中国风的图案，两则印有防滑的方格凹纹，另外USB接口、UMD光驱、充电口等都留有空位，把PSP放入后基本就不用再拿出来了。不过晶透水晶盒也有缺点，这也是水晶盒周边一贯的通病，虽然它能保护PSP屏幕免受风险，但自己却比较容易刮花。



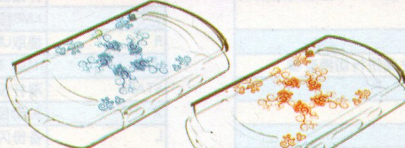


中国风PSP go版周边

既然前辈们都有自己的防身装备，作为后辈的PSP go怎么能没有呢，以下就是北通为PSP go推出的同系列“三件套”，在文章的最后大家不妨欣赏一下。



北通“中国风”PSP go保护硅胶套



北通“中国风”PSP go钢牌EVA硬包



北通“中国风”PSP go晶透水晶盒

文 酷洛洛

PSP软件群英会

除了当年那个短暂的官方1.5系统时代，现在每台使用破解系统的PSP都少不了自制软件：各种刷写自制系统、修改镜像的破解软件；以实用、方便为主旨，为玩家提供各种功能的工具软件；让我们重温昔日游戏时光、各种经典游戏平台的模拟器；还有那些充满爱与诚意，与玩家分享自己亲手制作的自制游戏。这些林林种种的自制软件已成为了我们记忆棒中的必备之物，这也是自PSP发售的那天起就陪伴至今，由无数自制系统用户为PSP编织的多彩衣裳。尽管这一切在SCE看来是企图毁掉他“掌上明珠”的刽子手，但在自制系统的开放平台下，这些软件也的确填补了官方系统下PSP在功能与体验上缺少的空白。

然而这个不可调和矛盾对于我们玩家来说只不过是茶余饭后的谈资，既然是一台“掌上多媒体娱乐终端”，那我们就只管眼前的快乐，看看这群PSP软件群英会为大家推荐近段时间的各种优秀软件吧。

注：本文涉及软件已收录光盘

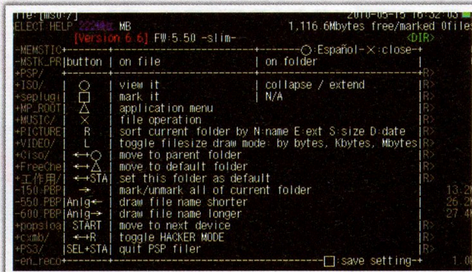


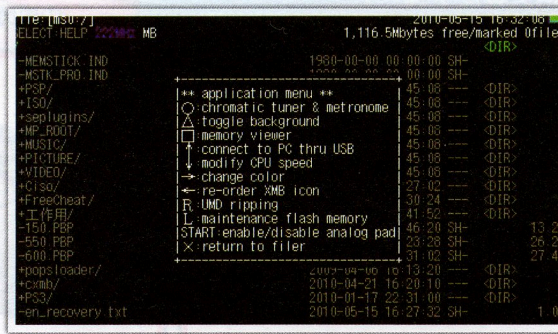
文件管理软件 PSPFiler

软件作者：Mediumgauge
最新版本：v6.6
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

要管理PSP记忆棒的文件，我们通常只有通过读卡器，或者让PSP用USB线连接在电脑上进行管理，但假如我们出外郊游前在家拷贝了一款新游戏在记忆棒里，出门后打开PSP才发现之前的镜像放到别的路径里了，在这种不方便用电脑的情况下应该如何解决呢？那PSPFiler肯定可以帮得到你。由日本自制程序开发者Mediumgauge制作的PSPFiler算得上是一款老牌软件了，他可以在PSP上对记忆棒文件进行管理，包括复制、移动、删除、重命名等等，甚至对PSP闪存的各个区间(F0/F1/F2)的文件进行操作。它还支持如jpg、bmp、wav、mp3、txt等格式文件的查看，我们可以用它来播放MP3、查看文本文件等内容。另外软件还集成自定义游戏排序功能，我们可以用它来把平时顺序杂乱的自制程序和游戏进行整理。同时PSPFiler还可以查看UMD的内容，镜像提取功能也相当不错，由于自制系统自带的UMD文件读取功能在提取镜像时常出现尾部文件缺失，而PSPFiler则完全没有这问题，所以该软件也是PSP游戏发布者提取游戏镜像的必备之物。

软件分为1.50核心和3.00核心两个版本，由于目前大部分自制系统采用较新的自制系统，因此基本都选择3.00核心版安装。在光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“PSP_Filer_v6_60.rar”的压缩包，把其中“FILER”文件夹拷贝到记忆棒“PSP/GAME”文件夹中即可完成安装。该版本包含英、日、法、德等14种语言（遗憾就是没有中文），玩家可以根据自己的习惯选择语言界面。此外由于软件可以对PSP闪存内容进行操作，不熟悉的玩家使用时尽量避免该方面的操作，另外该软件也不支持TA88-V3主板PSP-2000和PSP-3000。





操作说明	
↑/↓	移动光标
X	呼出文件操作菜单
△	呼出应用菜单
→	选择当前目录的所有文件，再按一次取消所选
L	更改文件大小的显示方式
L+R+←	HACK MODE（黑客模式），开启对nand flash操作，不熟悉的朋友们切勿使用！
R	排序查看
START	切换盘符，你可以在记忆棒、UMD以及闪存之间进行切换查看
SELECT+START	退出程序
○	打开文件夹内容/查看文件内容
□	选择当前文件，在按一次为取消所选
滑杆→	展开文件与文件夹的信息
滑杆←	收起文件与文件夹的信息

应用菜单	
○	音效器
△	背景画面开/关
□	查看当前内存
↑	通过USB连接PC
↓	CPU设定
→	界面颜色设定
←	XMB程序图标排序
R	提取UMD
L+R+←	HACK MODE（黑客模式），开启对nand flash操作，不熟悉的朋友们切勿使用！
START	滑杆设定
X	关闭目录
L	备份闪存中Flash0与Flash1的内容为镜像文件，在HACK MODE下可以将镜像重新写入闪存，涉及nand flash操作，不熟悉的朋友们切勿使用！

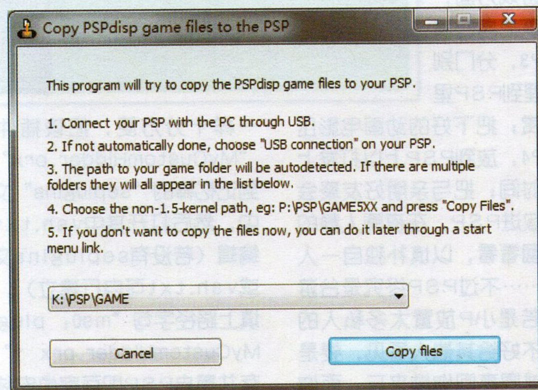
时间显示插件 DayViewer

软件作者：Total_Noob
最新版本：v7
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

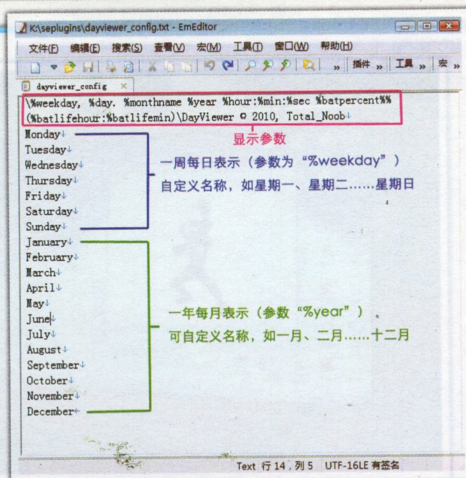


你希望XMB界面右上的时间和电量显示能更加详细、更有个性吗？那以下这款插件肯定让你爱不释手。DayViewer是著名破解小组GEN的成员Total_Noob制作的一款时间显示插件，其实玩家只需要看右边的插图，大概也可以明白这款插件的作用：它能在XMB界面上详细显示当前的时间，包括年、月、日、时、分，甚至精确到秒，当前的DayViewer v7版除了修正之前版本的显示问题以及插件兼容性，还能让用户随意编辑时间字符串，以及新增电池剩余时间显示，玩家现在可以制定出更适合自己的显示方式，留下自己的大名，甚至制作属于自己的“中文修改版”；而显示电量方面，如今无需进入主机设置的电池信息，在XMB界面上即可了解到当前电池剩余电量与时间，v7版的更新可谓让DayViewer的实用性以及可玩性更进一步。

与其他插件的安装方法一样，在光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“DayViewer V7.rar”的压缩包，解压后将获得的“dayviewer.prx”、“dayviewer_config.txt”拷贝到记忆棒PSP/seplugins文件夹内；然后修改seplugins下的vsh.txt（没有可自行建立），如图写入激活语句“ms0:/seplugins/dayviewer.prx 1”，重启即可看见DayViewer插件生效。



如果想自定义插件的现实方式，则需要了解其中每个参数对应的内容，具体如右图：



参数	说明
%weekday	周（可自定义名称）
%day	日（数字显示）
%monthname	月份（可自定义名称）
%month	月份（数字显示）
%year	年份（数字显示）
%hour12	小时（12小时制）
%hour	小时（24小时制）
%min	分钟
%sec	秒
%ampm	上午/下午（AM/PM表示）
%batpercent	剩余电量百分比
%batlifehour	剩余使用时间（时）
%batlifemin	剩余使用时间（分）

- 显示参数需要换行时请打上“\”
- 显示电力百分比时者需要加上“%”符号，请在该参数后打上“%%”，即“%batpercent%%”
- 换行时第一行位置会因为偏移便得偏高，可以在开头不上“\”以降低其显示位置
- 每行显示参数不得超过100字节（中文或全角符号算2字节）
- 修改后请用Unicode编码保存该文本文件

PC视频输出软件 PSPdisp

软件作者：JJS
最新版本：v0.4
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

随着在PC上进行PSP视频输出的软件原来越完善，现在我们即使用一些PSP金手指也能轻易实现此功能，但不知道大家有没有想过将这种输出方式来一个大反转，在PSP上进行PC视频输出会是怎样一个效果呢？PSPdisp就是在这种思路下诞生的自制软件。

由开发者JJS制作的这款PSP上的视频输出软件PSPdisp，是一款可以把我们PC上显示的画面及声音通过USB和WLAN传输方式呈现到PSP屏幕和扬声器上的自制软件，通过设置我们还可以使用PSP按键对电脑进行鼠标甚至键盘上的操作，随着作者的更新，PSPdisp v0.4已经相当成熟，新版对电脑系统的兼容性进一步优化，加快了USB传输图像以及声音的速度，在WLAN连接上也解决了许多如连接超时、系统阻隔的问题，而视频方面加入的无压缩画质的“Uncomperssed”模式，真正实现PSP屏幕上的无损输出，只要配置稍微过关的PC，用PSPdisp控制播放PC上的影片也能真正实现高速高清。

PSPdisp安装步骤大概分为两个阶段，首先是在电脑上安装PSPdisp，从光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“PSPdisp_v0.4.rar”的压缩包，解压后在PC上安装“PSPdisp_v0.4_setup_all_platforms.exe”，避免出现组件安装缺失，初学者在勾选安装部分可以直接按NEXT进行下一步，选择好安装路径后，系统会在PC上安装一系列数据以及对应PSP输出的驱动程序，完成之前程序会提示在PSP上安装PSPdisp v0.4的PSP端，这时候我们把PSP通过USB线连接到PC上，界面就会出现路径提示，接着再选择“Copy files”即可，如果错过了PSP安装部分，也可以在安装完成之后，点击PC上的Windows图标，选择“所有程序——PSPdisp——Copy Game file to the PSP”，这时再把PSP通过USB连接到PC上即可进行之前的PSP安装部分。此外本辑附带光盘的PSPdisp v0.4安装包中，还包含软件的汉化包，只需将汉化文件覆盖到安装目录的原文件上即可对PC端界面进行汉化。

Copy PSPdisp game files to the PSP

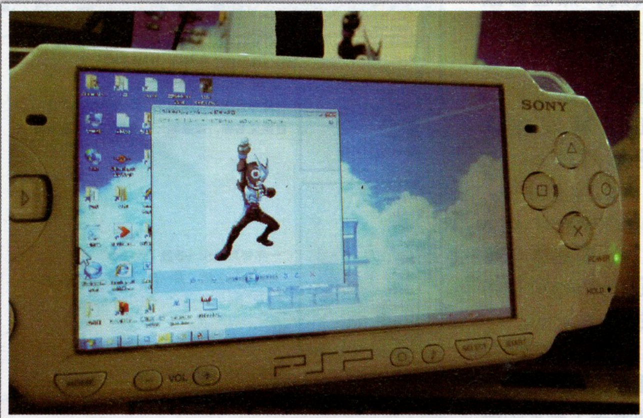
This program will try to copy the PSPdisp game files to your PSP.

1. Connect your PSP with the PC through USB.
2. If not automatically done, choose "USB connection" on your PSP.
3. The path to your game folder will be autodetected. If there are multiple folders they will all appear in the list below.
4. Choose the non-1.5-kernel path, eg: P:\PSP\GAME5XX and press "Copy Files".
5. If you don't want to copy the files now, you can do it later through a start menu link.

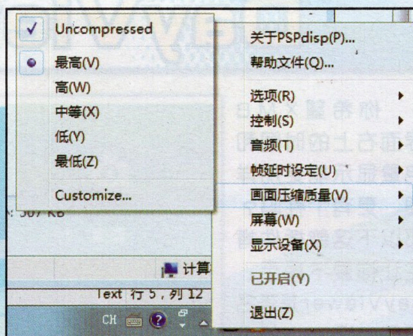
K:\PSP\GAME

Cancel | Copy files

之后就要开始视频输出的步骤，我们这里以USB线连接输出为例，在PC与PSP通过USB连接的状态下从PSP XMB界面进入PSPdisp v0.4，然后选择X进入，之后在黑底白字的等待界面上稍等片刻，Windows上的显示画面很快就会从PSP映入你的眼帘。在默认的操作设置下你可以用滑杆以及十字键对鼠标进行移动操作，□/X分别为鼠标的左/右键。对电脑右下的图标点击右键，可以对当前输出进行各种设置，“选项”可以进行如输出方式等软件关键功能的设置；“控

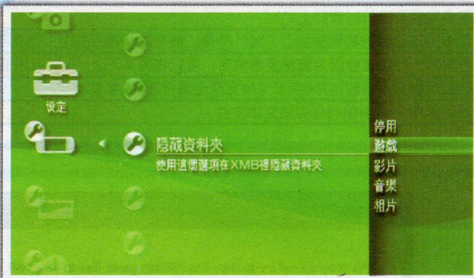


制”可以对PSP按键对应的PC操作进行设置，其中还特别制定为《生化危机4》的PC玩家们制作专用的按键配置，可以让你感受PSP的《生化危机4》会是怎么一个效果；“音频”可以设置PSP扬声器是否播放PC上的声音；如果电脑的CPU不太好，可以通过帧延时设定降低输出反应；在“画面压缩质量”中我们可以对PSP的显示效果从低至高画质进行设置；“屏幕”可以为PSP选择各种的显示范围和比例。



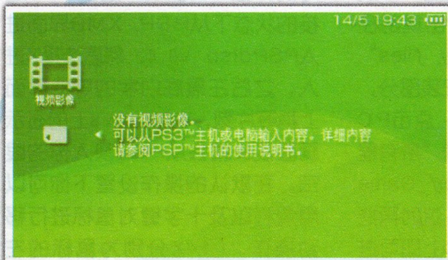
文件隐藏插件 MyCustomHidder

软件作者：Zer01ne(Yuky汉化)
最新版本：最终版
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000



作为掌上多媒体娱乐终端，PSP无疑是成功的，有时候甚至觉得，PSP的多媒体功能更重于游戏方面，我们可以把自己喜欢的MP3，分门别类地整理到PSP里随时欣赏；把下好的动画电影压制成MP4，放到PSP上以打发上班坐车时间；把与亲朋好友聚会的照片放进PSP，在夜阑人静的晚上翻翻看看，以填补独自一人的空虚……不过PSP终究是台游戏机，若是小P放置太多私人的资料也不好给其他人看见，要是有朋友或同事问你借来玩，而你又不想被他们看见自己的私人资料，这情况多尴尬。

MyCustomHidder就是为玩家解决这类烦恼专门设置的自制插件，它可以为你隐藏系统上不方便被人看见的功能内容，包括你的照片、音乐、视频以及游戏。安装方式与其他插件一样十分方便，把该插件文件“MyCustomHidder.prx”拷贝到记忆棒的“seplugins”文件夹中，然后打开其中vsh.txt进行编辑（若没有seplugins文件夹或vsh.txt可自行建立），然后填上路径字句“ms0：plugins/MyCustomHidder.prx 1”后保存并重启PSP即可完成安装。之后在PSP界面选择“设定——主机设定”之后就能看见名为“隐藏文件夹”的新项目，确定之后你可以对系统界面上的游戏、影片、音乐、相片其中一样进行隐藏。例如我们选择影片，之后返回查看PSP的视频影像，这时候系统就会提示没有视频影像，不过该软件只能隐藏这四项的其中一项，如果你有两个项目的内容不方便被人看见，可要自己小心咯。



让自制系统畅游PSN PSNLover

软件作者：vosman
最新版本：Beta v1.1
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000



使用自制系统的好处自然不用多说，直接玩PSP游戏镜像、运行各种自制软件，不过免费的午餐总是要付点代价，我们要经常要想办法破解镜像、等待自制固件的更新以解决诸多软件和游戏的问题。当然登陆PlayStation Stroe就更是如此，随着PSN平台的渐趋成熟，线上的提供内容也越来越丰富，既是不消费的玩家也可以登陆其中免费下载一些新游戏试玩以及游戏的宣传片段，不过在PSN成熟的同时对自制系统的登陆限制也越来越大。目前的5.XX系列的自制系统无法直接注册和登陆PlayStation Stroe，包括使用系统自带的version版本欺骗功能；尝试过用PC端的Midea go，但最后得出的只有更新当前最新官方系统的提示。

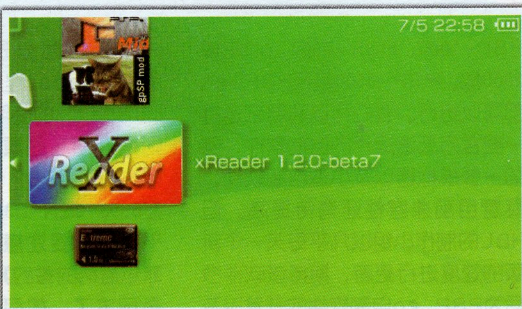
要解决以上问题，我们可以交给vosman开发的自制插件PSNLover，软件前身是PSNFucker，作者开发的目的就是为了让自制系统无需更新官方最新系统的状态下，正常使用PSN上的各种服务。安装方法与其他插件一样，在光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“psnlover v1.1.rar”的压缩包，解压后获得的psnlover.prx拷贝到记忆棒PSP/seplugins文件夹内，然后编辑其中的vsh.txt和game.txt（如果没有seplugins文件夹、vsh.txt、game.txt可自行建立），在两个文件中加入激活字段“ms0:/seplugins/psnlover.prx 1”后保存并退出，然后重启PSP即可完成安装。之后你的PSP就可以尽情地畅游PlayStation Stroe了，不过当前版本的PSNLover依然有部分问题，作者亦不断努力更新中，期待新版本可以解决所有问题吧。





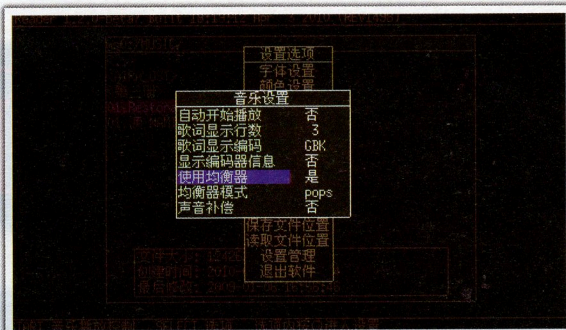
电子书软件 xReader

软件作者：hrimfaxi
最新版本：1.2.0-beta7@REV1498
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000



相信自制系统的玩家们对这款软件可以说是熟悉得不能再熟悉，这绝对是我们可以不用，却不能没有的自制软件之一。xReader是PSP专用的读书和看图软件，然而这看似平凡的软件却有着相当多的用途：我们可以用它来浏览电脑上的各种如txt等格式的电子书，在无需解压的情况下直接观看zip、rar压缩文件内的打包漫画，甚至一边可以播放着PSP内记忆棒的音乐一边看，你也可以利用它对记忆棒内文件进行简单的复制、剪切与删除工作。不过这些我们看起来犹如在电脑上的基本功能，官方系统中却因种种限制而无法实现，而xReader就是这么一个突破原有限制的工具软件。

一个成功的软件少不了作者的坚持不懈的努力：它是自电子书软件eReader停止开发后分裂出来的一个独立的软件，通过不断地更新改进，目前的xReader 1.2.0系列已经作为xReader的最新测试分支，带给玩家更多更全面的实用功能。当前的beta7测试版，终于完美地支持MP3（软/硬解码）、MPC、TTA、WAV、FLAC、APE等音乐格式文件，而软件作者hrimfaxi更与制作PSP视频播放器PPA的作者cooleyes合作，共同破解了PSP对WMA的硬解码。这意味着我们使用xReader播放WMA音乐可以占用更少的CPU，开启的ME引擎下可以允许xReader在CPU主频为48Mhz的条件下流畅播放MP3，更加省电；该版本亦加入了PSP在XMB界面上原有功能，在设置“选项——音乐设置”中加入均衡器模式，现在我们同样可以在xReader下选择自己喜欢的均衡器播放音乐了。

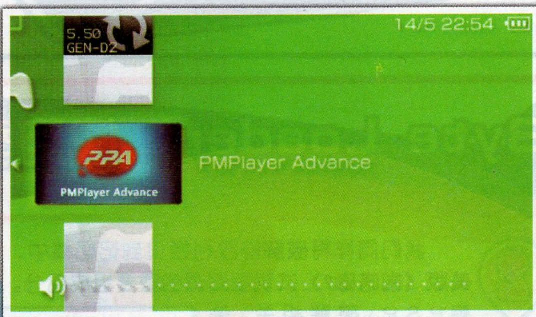


而图片播放方面，beta7也更趋完美，在后台加载图像功能支持下，xReader与其它PSP漫画查看软件相比，效率、稳定性更高。beta7默认最多将10张图像加入到缓存，意味着我们在看一张漫画图的时候，软件已经在内存加载了10张图，实现用户翻页看图中无需等待，10张预载数也让我们看得更快更爽。



视频播放器 PMPlayer Advance

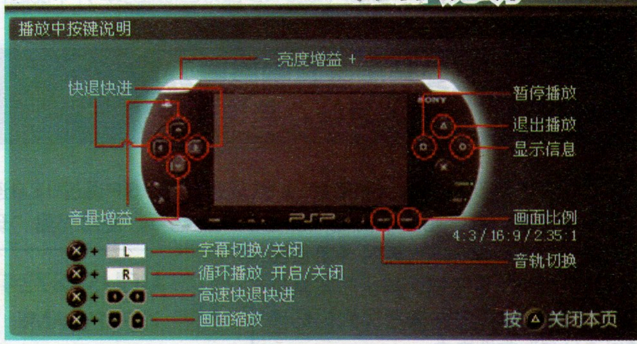
软件作者：cooleyes
最新版本：fw3xx.3.1.0(20100419)
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000



同样作为老牌软件之一，PSP视频播放器PMPlayer Advance（简称“PPA”）也是我们记忆棒内必不可少之物，每当给新装PSP用户推荐软件的时候，笔者就会条件反射地抛出两款软件，一个是刚才介绍xReader，而另一款就是PPA。早期在自制系统用户群中，PMP格式视频的风头绝对要盖过PSP默认的MP4格式，尽管现在大多数人都开始转向更为方便MP4，但毕竟只有在自制软件的支持下PSP才能播放PMP，因此PPA至今依然有着广泛的影响力。使用PPA你可以播放MP4/PMP格式的视频影片，还可以使用Wi-Fi或USB传输线播放PC中存放的影片，如果你是2000/3000的用户，也可以将PPA正在播放的视频通过视频输出线在电视上播放。

随着版本的不断更新，PPA在MP4播放方面也加入了XMB下默认播放器所没有功能，PMP格式视频之所以一直备受青睐，除了与MP4一样支持H264 AVC的高画质编码外，使用PPA播放还可以支持各种外挂字幕。3.1.0版为MP4播放加入了字幕载入功能，现在用户也可以在PSP上播放外挂字幕的MP4视频；同时软件还加入对ASS/SSA格式字幕的支持，这两种字幕多为动漫作品的字幕格式，也为喜欢在PSP上看动漫的朋友们提供不少方便。在PPA上使用外挂字幕播放MP4与PMP的方法完全相同，只需将字幕文件按MP4相同命名拷贝到记忆棒的同一路径，PPA播放时就会自动挂上，按X+L键可以随意开关字幕。





文 酷洛洛

PSP全面破解指南

注：本文涉及软件已收录光盘

近期PSP破解现状分析

距离《PSP专辑 Vol.8》的上市已经两个多月，如今PSP的破解现状正走向两个极端。首先看PSP-1000/2000方面，使用的自制系统依旧停留在5.50GEN-D3，有传6.10 GEN-A将不久后推出的消息，更称由于SCE对新版本系统的机构进行改变，届时新系统将无法运行过去的自制程序，让人感觉今后的破解进展更加扑朔迷离。至于PSP-3000以及TA-088V3主板PSP-2000的情况也是差不多，当前使用的自制系统依然是5.03GEN-C，以及基于5.03GEN-C修改的5.03 DT-A2。同时ChickHEN R2漏洞依旧折磨着这些玩家们，每当关机或遇上死机的时候都要重新载入图片漏洞，而且几率与成功方法还是因机而异。要提高载入几率，每台机都有自己的一套方法，玩家不得不慢慢摸索，真不知何时才可以像PSP-1000和非TA-088V3主板的PSP-2000一样直接刷写系统。

系统方面无疑是让自制玩家忧心忡忡的，而反观软件方面，目前PSP游戏破解出现了不少突破。一直以来国内开发者在自制软件方面都十分活跃，例如电子书软件Xreader作者hrimfaxi、视频播放软件PPA的作者cooleyes、金手指FreeCheat作者Flarejune和金手指CheatMaster作者aeolusc等等，而近期这些国内开发者在系统功能以及游戏加密的破解方面都有着不少的进展，如前面软件群英会提及的破解PSN登陆软件PSNlover的作者vosman,其中电子书软件开发者hrimfaxi更把采用新加密的《潜龙谍影 和平行者》，以及一度被认为无法破解的《噬神者》和《王国之心 梦中诞生》的防线彻底攻破。

而在销售与破解前景都一片暗淡的PSP go如今也露出一线曙光，由于美版《啪嗒嘭2》试玩版存在重大漏洞，以此为基础的新版的E-Loader程序“Half Byte Loader”（以下简称HBL）就这样诞生了，由于HBL是在官方试玩游戏的漏洞中加载，因此无论是官方固件还是自制固件，主机型号不论PSP-1000、PSP-2000、V3主板2000型、PSP-3000甚至PSP go都可以运行。我们可以利用它运行一些官方无法运行的自制软件，例如一些模拟器以及小型自制软件，尽管目前兼容性还有待提高，但HBL的制作小组以几乎每天一个新版的速度进行更新，期待该软件今后为PSP go自制软件的开发以及解决PSP-3000和TA-088V3主板PSP-2000的图片漏洞加载问题指明新方向。

本辑栏目共分为两个部分：第一部分是向大家介绍新版E-Loader程序“Half Byte Loader”的使用方法；另一部分则是近期一些重要游戏的破解教程。如何用PSP go玩模拟器、要在5.50 GEN-D3玩《潜龙谍影 和平行者》要注意些什么、《伊苏菲尔盖纳的誓约》破解后为什么还是玩不了、如何才能破解自己手上的《王国之心 梦中诞生》以及《噬神者》镜像，这些问题笔者都会在本文中为大家逐一解答。



新版E-Loader程序“Half Byte Loader”使用教程

使用HBL前请确认自己的PSP官方系统在5.03至于6.20版本之间，这里也包括5.03以及6.20官方系统；同时5.XX系列的自制系统同样适用。关于PSP型号方面，HBL程序是面向当前所有PSP型号，因此不管你是哪款PSP都没有问题。此外HBL目前只能加载少部分自制程序，并不能运行任何游戏镜像。

一、安装美版《啪嗒嘭2》试玩版、破解存档、HBL

① 首先是安装美版《啪嗒嘭2》试玩版，把PSP通过USB连接至电脑，或者用读卡器在电脑上读取记忆棒，使用光盘“玩转PSP\破解相关\美版《啪嗒嘭2》试玩版.rar”压缩包，解压后将其中的“UCUS98734”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”文件夹中。

UCUS98734
K:\PSP\GAME

② 我们同样将破解修改档拷贝到记忆棒中，该存档是激活美版《啪嗒嘭2》试玩版漏洞的重要组成部分。使用光盘“玩转PSP\破解相关\美版《啪嗒嘭2》试玩版漏洞修改档.rar”压缩包，解压后将其中的“UCUS98732_DATA02”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME\SAVEDATA”文件夹中。

UCUS98732_DATA02
K:\PSP\SAVEDATA

③ 最后安装E-Loader程序HBL，使用光盘“玩转PSP\破解相关\Half Byte Loade R79.rar”压缩包，解压后将其中R79文件夹下的“hbl”文件夹以及“h.bin”拷贝到记忆棒根目录。自此安装部分就大功告成，我们现在可以让PSP退出USB连接了。

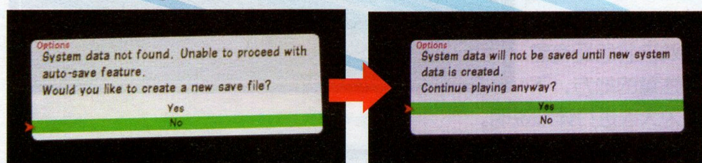
hbl
K:\
h.bin
K:\

二、在美版《啪嗒嘭2》试玩版中载入HBL

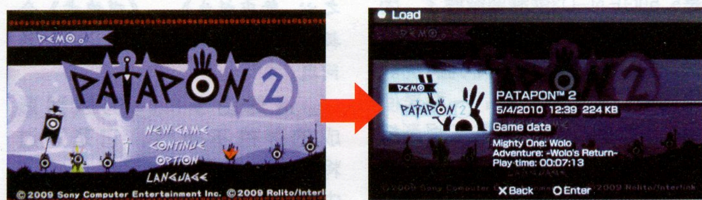
1 之后的操作将转到PSP上进行，首先在PSP界面上运行之前放进记忆棒的美版《啪嗒嘭2》试玩版。



2 进入游戏后，系统会提示没有找到系统存档，将无法自动存档，并询问是否创建新存档，这时候我们选择“NO”；之后系统会再次向你确认是否在没有存档的状态下继续游戏，这时候我们选择“YES”。



3 跳过厂商以及开头动画后出现游戏标题画面，这时候我们选择“CONTINUE”继续游戏，并读取之前拷贝到记忆棒的存档。

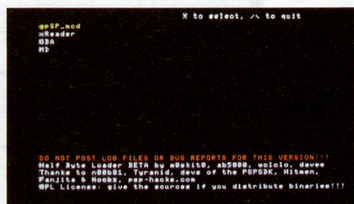


4 进入游戏读取界面，稍作等待后游戏就会提示按任意键进入游戏，这是我们可以随意按键进入。之后我们在这个游戏画面按R，画面就会突然变黑，然后进入读取画面，稍等片刻就会进入HBL的选择界面了。



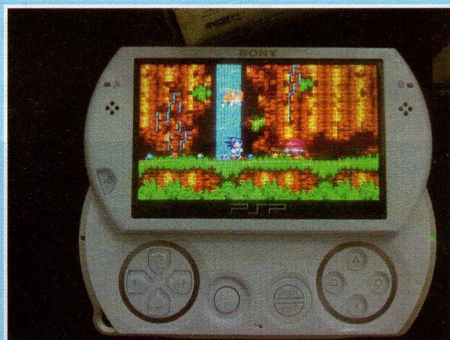


5 在HBL界面中，×为确认，△为退出程序，这时候我们可以运行放在记忆棒“PSP\GAME”文件夹内的自制程序了。



运行TIPS

关于软件兼容方面，目前运行状况最好的要数MD模拟器PicoDrive（以包含在本辑光盘），同一版本的HBL，在不同官方固件下运行的效果也各不相同，目前R79版HBL算是比较稳定的一款，6.20官方系统下的PSP go以及PSP-3000可以顺利运行GBA模拟器GBSP、SFC模拟器，有时候遇上死机等情况请不用慌张，要多尝试，毕竟软件还处于测试阶段，相信在往后的版本会有更好的表现。



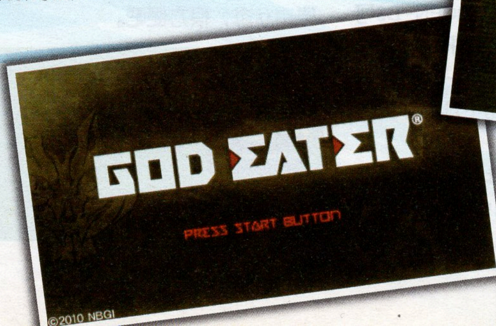
加密游戏全破解，近期游戏镜像破解攻略

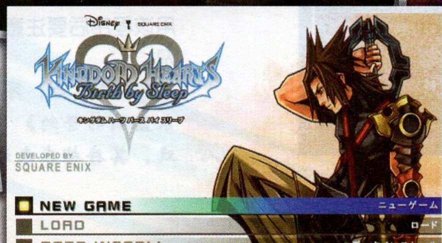
从自制系统停滞于5.50GEN-D3以及5.03GEN-C开始，采用新方式加密的PSP游戏便陆续出现，尽管我们得到了原版的ISO镜像，但面对无法破解的情况我们也只能望洋兴叹，不过多亏众多开发者的努力，才可以游戏方面入手解决镜像加密的问题。而就在《PSP专辑 Vol.9》临近完稿的前几天，电子书软件Xreader的作者hrimfax放出了让黑客久攻未破的《王国之心 梦中诞生》和《噬神者》的破解教程，以下我们将通过各种近期破解工具的介绍，为大家讲解近期游戏镜像的破解方法：











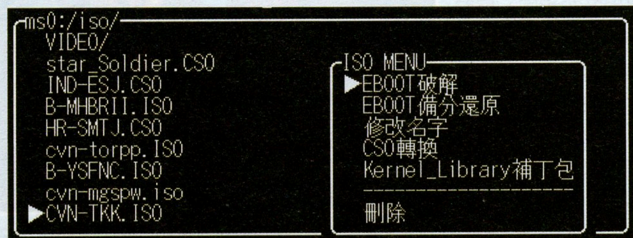
一、用ISO TOOL破解新加密游戏

ISO TOOL是一款傻瓜级游戏EBOOT破解软件，此外还能在记忆棒内进行CSO/ISO转换和提取UMD。如《一骑当千 十字冲击》、《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》等游戏都可以通过该软件进行直接破解，而以下教程中《潜龙谍影 和平行者》以及《伊苏 菲尔盖纳的誓约》的破解也需要用到。

1 我们以1.14汉化版为例，安装时把光盘“玩转PSP\破解相关\iso tool 114 汉化版.rar”压缩文件解压，并将其中“iso_tool_114_CN”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”目录即可。



2 使用时我们把需要破解的镜像拷贝到记忆棒“ISO”文件夹内，然后在PSP上运行ISO TOOL 1.14，之后会进入如下界面，现在我们为大家介绍一下ISO TOOL的功能菜单。



EBOOT破解	对游戏镜像EBOOT进行破解，让自制系统运行此前不能运行的镜像
EBOOT备份还原	利用EBOOT破解前备份的EBOOT.BIN，把游戏镜像还原至破解前的状态
修改名字	可以对游戏镜像进行重命名，这里包括文件名、UMD ID编号、镜像标识的日文名和英文名
CSO/ISO转换	可以对当前游戏镜像进行CSO/ISO互相转换，但这里小编并不推荐使用该功能，因为PSP上转换速度实在太慢了，还是推荐使用PC上的转换软件
Kernel_Library补丁包	针对《伊苏 菲尔迦纳的誓约》镜像而设的补丁功能
删除	删除当前选择的游戏镜像

3 这里我们以《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》为例子。选择其游戏镜像“cvn-tkk.ISO”，然后选择EBOOT破解。

4 界面会提示是否对即将修改的EBOOT.BIN进行备份，玩家如果担心破解失败，可以先选择备份，届时对修改过的镜像进行EBOOT备份还原即可；另外备份的EBOOT会以UMD编号命名保存在记忆棒“\PSP\GAME\iso_tool_114_CN\BACK_UP”目录中。

EBOOT.BIN的原始文件是否保存一個備分的？
備分確認菜單

5 随后界面会提示是否对游戏自动打入补丁，这原是5.50系列自制固件和5.03GEN等自带对应的功能，而较早的自制固件如5.00 M33等则没有，这些前期固件在游戏直接破解EBOOT后可能依然无法运行，为此ISO TOOL才引入该补丁功能；5.50GEN/5.03GEN等较新的自制固件则无需使用。

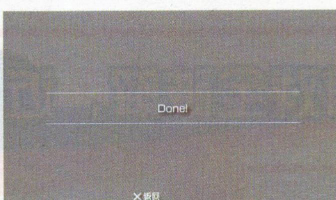
EBOOT.BIN的原始文件是否保存一個備分的？
是否需要自動給文件打上破解補丁？
自動打補丁

6 作最后确定后，程序就开始对我们选择的镜像进行解密工作，完成时软件会作出提示并退回选择界面，这样《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》就破解完成，同理《一骑当千 十字冲击等》、《潜龙谍影 和平行者》以及《伊苏 菲尔迦纳的誓约》等新加密游戏同样适用，不过《潜龙谍影 和平行者》与《伊苏 菲尔迦纳的誓约》这两款游戏破解后还有需要注意的地方，下面为大家进行详细说明。

開始進行操作？
EBOOT.BIN正在讀取中請稍後
EBOOT.BIN備分文件正在保存
EBOOT.BIN正在進行解密操作
EBOOT.BIN文件正在寫入遊戲中
已經成功恢復

二、《潜龙谍影 和平行者》5.50GEN-D3运行错误解决方案

如果你小P的系统是5.50GEN-D2或者5.03GEN-C可以直接跳过此段，（笑）但如果是5.50GEN-D3就需要留意了，因为该破解镜像在D3系统进行至序章之后，会出现过场死机情况。为此我们有两种方案：一种是使用5.50GEN-D2升级补丁将系统降回D2版；第二种是使用fix for 5.50GEN-D3进行修复，为避免来回升降级的麻烦，笔者更推荐后者。



把光盘“玩转PSP\破解相关\fix for 5.50GEN-D3.rar”压缩文件解压，将其中“fix”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”目录中。然后在PSP上运行该程序。修复完成之后软件会提示Done并退回PSP界面，现在就可以解决游戏死机的问题了。

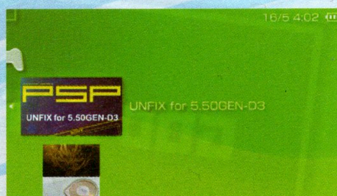
虽然Fix for 5.50GEN-D3可以解决《潜龙谍影 和平行者》的死机问题，但5.50GEN-D3系统使用该程序后要注意如下几种冲突情况：

1.Fix修复后，再进行《伊苏 菲尔盖纳的誓约》《噬魂者》等游戏，其存档在未进行Fix的5.50GEN-D3上使用可能会出现显示存档损坏。

2.Fix修复后运行破解版的《王国之心 梦中诞生》、《噬魂者》会提示原有存档损坏以及无法存档的问题。

这是由于Fix的原理造成的存档不兼容，它是通过将5.50GEN-D2内存FLASH中的peagasus.prx导入5.50GEN-D3，以实现解决《潜龙谍影 和平行者》的问题，因此使用5.50GEN-D2升级补丁降回D2版亦有相同情况。

要返回Fix修复前的状态，或许你可以重新刷一次5.50GEN-D3，但如此费时的做法自然是没必要的，笔者就根据Fix for 5.50GEN-D3的相同原理，制作出一个返回修复状态的自制软件unfix for 5.50GEN-D3程序，玩家把光盘“玩转PSP\破解相关\unfix for 5.50GEN-D3.rar”压缩文件解压，将其中“unfix”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”中，运行一次后即可返回原有状态，很方便吧。



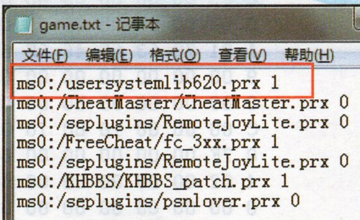
三、《伊苏 菲尔盖纳的誓约》补充破解教程

为何叫补充破解呢？其实该游戏使用ISO TOOL进行EBOOT破解后并没完全破解。或许大家已经从ISO TOOL的功能菜单中找到答案，因为其中有一项功能就是专为该游戏而设的。现在就来给大家说说如何进一步破解吧。

1 使用ISO TOOL v1.14对《伊苏 菲尔盖纳的誓约》游戏镜像进行EBOOT破解之后，再选择Kernel_Library补丁包进行进一步破解，完成后退出程序。



2 然后我们还需要安装一个名为“usersystemlib620”的插件方可正常运行该镜像，这个插件原是6.20官方固件提取出来的组件，后经修改制作而成一个插件。把光盘“玩转PSP\破解相关\UserSystemLib620插件.rar”压缩文件解压，将其中的“UserSystemLib620.prx”拷贝到记忆棒“seplugins”目录中，然后编辑该文件夹内的文本文件game.txt(如果没有可自行建立)，如图在文件中加入字段“ms0:/usersystemlib620.prx 1”，保存后退出。现在我们只需要把PSP重启一次就就能正常运行《伊苏 菲尔盖纳的誓约》的游戏镜像了。




```
ms0:/usersystemlib620.prx 1
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx 0
ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx 0
ms0:/FreeCheat/fc_3xx.prx 1
ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx 0
ms0:/KHBBS/KHBBS_patch.prx 1
ms0:/seplugins/psnlover.prx 0
```

四、《王国之心 梦中诞生》破解教程

这款游戏在2010年1月9日已经发售，尽管在此之前有不少破解组织、包括GEN小组尝试对游戏进行破解，但最终都不了了之，从如此顽强的加密方式就可知道厂商Square Enix对《王国之心 梦中诞生》的重视程度。如今本作终于被国内开发者hrimfaxi所破解，虽然谈不上什么自豪，但心里总有些说不出的畅快啊……咳咳，废话不说，现在我们来看看具体的破解方式，另外以下将按照beat0.5破解版为基础向大家进行讲解。

本教程涉及的PC工具介绍

WQSG UMD

由Yoshihiro制作的WQSG UMD是我们日常破解游戏镜像最常用的软件之一，它可以提取和替换游戏ISO镜像中包含的文件，如破解过程中EBOOT的提取以及破解完后的替换都需要用到它。使用WQSG UMD时只需打开需要修改的ISO镜像，对目录内指定文件点击右键，即可选择导出和替换文件，而且修改后无需重新生成ISO镜像，十分方便。

UMDGen v4.00

与WQSG UMD一样常用于UMD文件导出与替换的小工具，虽然不能像WQSG UMD可直接替换游戏镜像文件，但UMDGEN能更详细地显示游戏镜像的各种内容，我们不但可以使用它对镜像进行导出与替换，还能进行添加、删除等操作，在游戏破解时尤其适合用于添加和替换大量文件。

WinHex

WinHex是一款以通用的16进制编辑器为核心的工具软件，这里我们需要用到它来手动修改EBOOT。

WINRAR

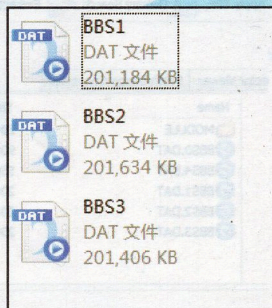
很常用的解压缩软件，用于直接提取镜像的文件内容，相信各位朋友的电脑上已经有该软件了。

1 我们首先要准备游戏原版的ISO文件，另外破解用到的PSP系统要求为5.50GEN-D3 或 5.03GEN-C，否则无法进行以下步骤。

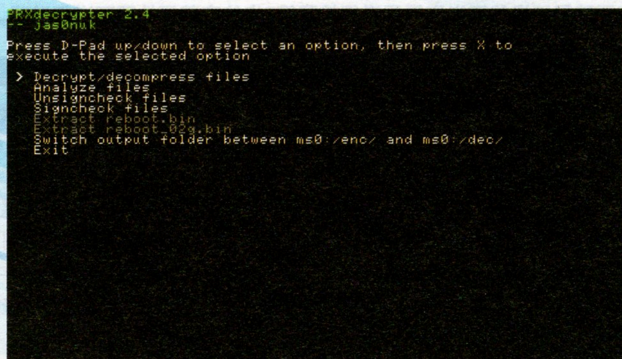
2 提取镜像中的BBS1.DAT、BBS2.DAT、BBS3.DAT这三文件到记忆棒根目录，这三个文件位于镜像路径“PSP_GAME\USRDIR\”，如图所示：



3 此时请保证记忆棒还有700M以上的空间，否则无法完整解密。我们需要用到dnas decryptor这个解密程序，把光盘“玩转PSP\破解相关\dnas decryptor.rar”的压缩文件解压，并将其中的“dnas_decryptor”文件夹拷贝到记忆棒“\PSP\GAME”目录，然后在PSP上运行dnas decryptor。运行时PSP画面会出现黑屏，并且记忆棒读取指示灯会不断闪烁，这是程序正在生成解密后的文件，完成后会自动返回PSP界面。这时候记忆棒会生成BBS1_DEC.DAT、BBS2_DEC.DAT、BBS3_DEC.DAT三个文件，原来放进记忆棒的三个DAT文件现在就可以删除了。

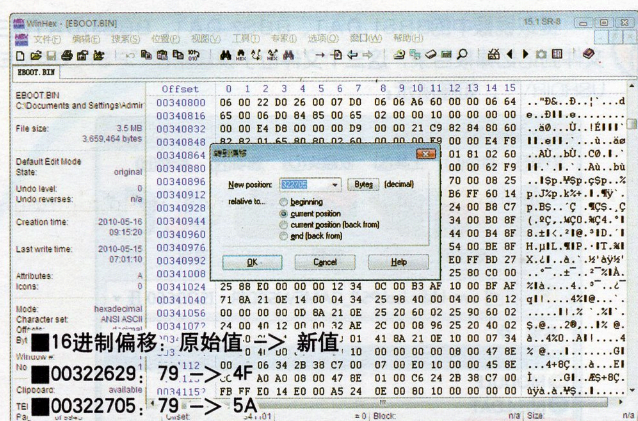


4 提取ISO镜像中“PSP_GAME\SYSDIR\”目录下的EBOOT.BIN，在记忆棒根目录下建立“ENC”的空文件夹，再把这个EBOOT.BIN拷贝进去。之后我们需要用PRXdecrypter 2.4对其进行解密，把光盘“玩转PSP\破解相关\PRXdecrypter 2.4.rar”压缩文件解压，将其中的“PRXdecrypter”文件夹拷贝到记忆棒“\PSP\GAME”目录中。在PSP上运行PRXdecrypter 2.4，并选择Decrypt/decompress files解密之前放在ENC文件夹的EBOOT.BIN，完成后返回PSP界面。



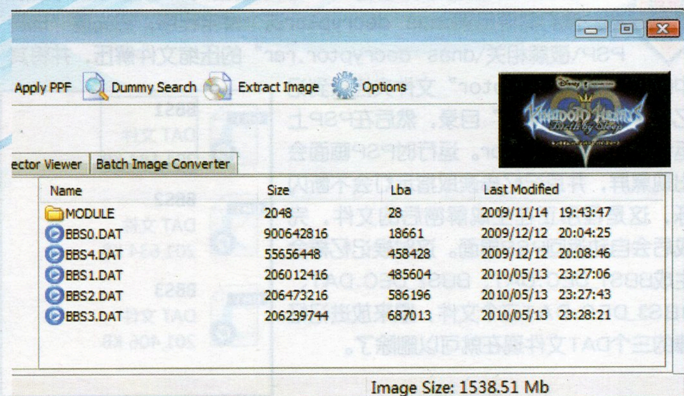


用16进制编辑器WinHex对EBOOT.BIN进行手动编辑，用WinHex打开刚才的EBOOT.BIN，通过“位置——转到偏移”查找偏移“00322629”，定位后将原始值79修改为4F；查找偏移“00322705”，定位后将原始值79修改为5A。



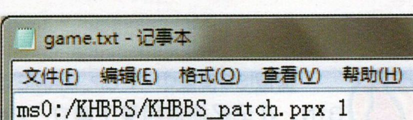


把之前生成的BBS1_DEC.DAT、BBS2_DEC.DAT、BBS3_DEC.DAT，对应重命名为BBS1.DAT、BBS2.DAT、BBS3.DAT，连刚才破解修改的EBOOT.bin用UMDGen替换到原来镜像，然后点击软件上方的SAVE生成新的ISO镜像。





最后为PSP安装破解用插件，把光盘“玩转PSP\破解相关\KHBBS_0.5.rar”压缩文件解压，把其中的“KHBBS”文件夹拷贝到记忆棒根目录，之后在记忆棒“seplugins”文件夹中编辑文本文件game.txt，加入字段“ms0:/KHBBS/KHBBS_patch.prx 1”后保存退出就大功告成。



由于以上教程比较复杂，仅供有动手能力的朋友们参考。为了方便各位玩家，本辑光盘已附带经破解的EBOOT.BIN以及破解完成的ISO镜像，直接使用破解镜像的同学们只需进行教程第7步的安装插件即可进行游戏。

假如遇到以下情况

1.在5.50GEN-D3系统下如果发现不能存档和读档的情况，可检查一下之前是否进行Fix修复，如果是的话可以使用笔者制作的unfix for 5.50GEN-D3返回初始状态，即可解决问题。

2.如果出现“800200D9错误”，可能受到其他插件的干扰，例如《伊苏》的UserSystemLib620插件，这时我们只需关闭其干扰的插件即可。

3.游戏不能使用GAME INSTALL在记忆棒安装数据，这是破解插件产生的正常作用，因为破解版的读盘速度事实上比正版消耗600MB进行GAME INSTALL还要快。

五、《噬神者》破解教程

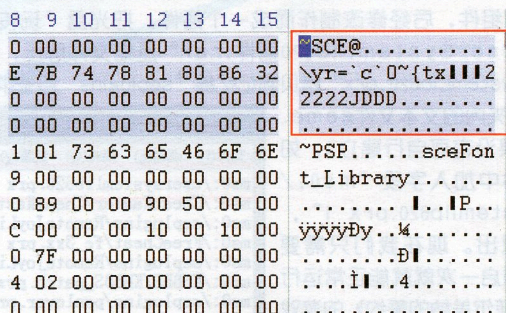
《噬神者》的开发商被众多PSP玩家调侃为“技术的NBGI”，原因是每次出现新加密的PSP游戏，其开发商几乎都是NBGI，该镜像与《王国之心 梦中诞生》一样在此前难以破解，而如今同样被hrimfaxi打破了防线。其破解方法与《王国之心 梦中诞生》差不多，以下由hrimfaxi制作的破解方法同样仅供有动手能力的朋友们参考，本辑光盘收录了该教程中的重点破解资源，包括已经破解的EBOOT、libfont.prx，还有完成破解ISO镜像。由于采用《王国之心 梦中诞生》相同的破解插件，之前已经安装插件的玩家只需拷贝破解镜像ISO，即可体验破解版的《噬神者》。



用WINRAR解压《噬神者》ISO镜像中如下路径的两个文件：
PSP_GAME\SYSDIR\EBOOT.BIN
PSP_GAME\USRDIR\modules\libfont.prx



使用16进制编辑器打开libfont.prx，把直到字符串"~PSP"之前（不包括~PSP）的所有字节删除。

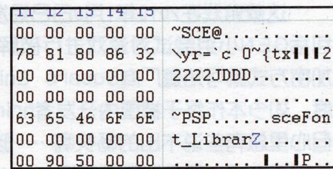




采用与《王国之心 梦中诞生》相同的方法，使用PRXdecrypter 2.4将Eboot.bin和libfont.prx解密。

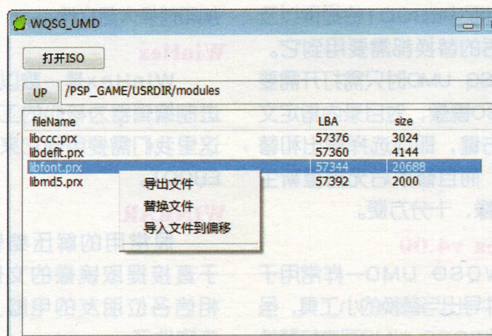


再回到16进制编辑器WinHex，打开解密后的eboot.bin，搜索字符串sceUtility，然后修改为sceUtilitO；搜索字符串Kernel_Library，改为Kernel_LibrarZ。同样使用WinHex打开libfont.prx，搜索字符串Kernel_Library，改为Kernel_LibrarZ。





使用UMDGen或WQSG UMD打开ISO，将两个已破解文件替换到原版镜像位置后即大功告成。



文 乌冬

PRINNY プリニー2 ◆～特攻遊戯！暁のパンツ大作戦ッス!!～◆

ACT

普利尼² 特攻游戏！晓之内裤大作战

プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス

日本一Software	2010年3月25日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

普利尼是“《魔界战记》系列”里的杂兵，它们是生前干了坏事的人落到魔界后的化身，地位处于魔界的最底层，以超弱的实力和最佳出气包而闻名。不过别看它这样，凭着它那超高的出镜率，现在也终于翻身做主人公了。

动作说明

攻击（□）

普利尼的攻击分为两种，一种是地上时按□键的双刀斩击，斩击威力很低，通常需要连打按键进行持续攻击才能造成较大的伤害。另一种则是跳到空中按□键的普利尼连射，普利尼连射除了可以像斩击一样攻击近距离的敌人外，还会向斜下45度角释放剑气攻击远距离的敌人，而且和斩击一样能通过连打按键来进行持续攻击，不过普利尼连射有时间限制，连打了一段时间后就会强制落地。

跳跃（×）

跳跃是大多数动作游戏都会有的要素，通常拿来越过深渊或刺针类的陷阱，这点在本作中也不例外，而在跳跃中再输入一次×键的话就可实现二段跳，因为本作在跳跃中是无法用方向键进行轨迹控制的，所以二段跳除了有到达更高的地方的作用外，而且还是跳跃过程中惟一改变方向的机会。

举起/投掷（△）

按△键可以举起炸弹或处于晕眩中的敌人，再按一次△键即可将它们投出，炸弹投出去后即会爆炸，而当敌人的HP少于三分之一时（判断方法为敌人全身泛红）扔出去也有炸弹的效果，这招的攻击力很高，在BOSS战中如果有杂兵的话不妨多用投掷进行攻击。

下压（空中↓+×）

在空中同时按下方向键下和×键可使出下压，这招没有攻击力，不过被击中的敌人会陷入短时间的晕眩，这时进行攻击能达到事半功倍的效果，对付难缠的敌人或BOSS时经常要用到。另外下压还能拿来触发机关和记录点，还有踩高跳蘑菇和搭乘交通工具时也要用到。

突破模式



当普利尼攻击敌人或吃下甜点都会使画面正下方的连击槽增加，连击槽累积满就会进入突破模式。突破模式中普利尼的攻击力会大幅上升，并且还可以使用三种特殊攻击，不过连击槽在不增加时会自动减少，一旦清空状态就会解除，只有持续攻击敌人或吃甜点才能够长时间维持。另外不论是普通状态还是突破模式中，遭到敌人攻击的话连击槽也会强制清空，需重新累积。

突破模式特殊攻击	
蓄力下压	使用方法为在下压时按住×键进行蓄力后松开，蓄力下压除了可以将敌人砸晕外，还能造成一定的伤害。
普利尼旋风	使用○键旋转时普利尼周围会附加攻击判定，给敌人造成伤害的同时还能快速回复连击槽，持续攻击同一敌人还能够让其晕眩。
特攻游戏	空中斜下45度角的突进技，空中同时按下R+□使出，突进过程中全身都有攻击判定，且威力极大，不过在使用后突破模式就会解除。

旋转（○）

按住○键普利尼就会开始旋转并进入蓝色的无敌状态，无敌状态中可以穿过敌人，不过要注意如果长时间旋转普利尼会进入短时间内不能行动的晕眩状态。移动中松开○键解除无敌状态即可进行短距离的冲刺，冲刺中跳跃能跳得更远，可以用来越过一些较宽的深渊。而在冲刺中按方向键下普利尼会使出俯身滑铲，这招与冲刺一样通常拿来做快速的短距离移动，而且移动时还能以无敌状态穿过敌人。



重点收集要素

魔力之玉

作为据点的魔王城有着各种各样的设施，这些设施除了能对通关过程提供帮助，还影响着隐藏要素的收集。不过最初可使用的设施只有一个，其他设施都处于灵魂状态，需要在关卡中找到不同的魔力之玉来复活它们。游戏中一共有8颗不同颜色的魔力之玉，分别对应魔王城的8个设施，找到魔力之玉后和相同颜色的灵魂对话设施就会开启。魔力之玉的获得方法可参考下表。

设施名	魔力之玉的颜色	获得方法
チュートリアル屋	—	最初拥有
セーブ屋	蓝	打败教学关1（チュートリアル1）的BOSS后获得
リプレイ屋	白	教学关2（チュートリアル2）第二个记录点的下方
记录屋	绿	残余时间为10小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
ラッキー助教授	红	残余时间为9小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
コンシエルジュ	粉红	残余时间为8小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
夜逃げ屋	深蓝	残余时间为7小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
音乐屋	紫	残余时间为6小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
时空の渡し人	黄	残余时间为5小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）

幸运人偶

除了训练关卡1外，其他关卡中都存在一种名为幸运人偶（ラッキードール）的红色小怪物，只要收集一定数量的幸运人偶就可在魔王城设施的ラッキー助教授处换取相应的奖励。幸运人偶平时隐藏在地底，并且没有提示，需要靠自己探索，在有幸运人偶附近的地面使用下压就能让其现身，幸运人偶出现后会马上逃跑，在逃跑前将其击倒就算收集成功。



奖励道具	所需幸运人偶	效果
修道院への地图	36	可以在时空の渡し人处挑战隐藏关卡“练武の修道院”
スコアブレイク	52	可使用分数突破模式
练武の黑键	70	可以在时空の渡し人处挑战隐藏关卡“练武の塔深渊”
魔の团交券	110	进入魔王城内部时增加与艾特娜对决的选项
最凶チエーンソー	120	可在关卡中使用强力武器电锯

招待状

在某些关卡中会见到一种宝箱怪，使用下压攻击它的话能获得招待状，把招待状交给魔王城设施的コンシエルジュ屋，再支付指定数量的甜点就能开启コンシエルジュ屋的特殊功能。不过收集时要注意宝箱怪很狡猾，直接使用下压的话它会躲开，需要先用普通攻击将它打成硬直才比较好对付。



招待状名称	所在关卡与位置	开启所需甜点数	对应的特殊设施	作用
薄气味恶い招待状	教学关卡2，BOSS房间门前	150/20/20	プリニー英灵基地	可以查看获得的称号与开启普利尼流星必杀技（R+□发动必杀技，会消耗普利尼数）
正义感あふれる招待状	魔风溪谷（残余10小时），战车所在位置的龙骨上方	300/10/20	レスキュー队本部	可用滑落致死的普利尼交换甜点
キノコ臭い招待状	魔海のヴォルケノ庵（残余9小时），关卡中央有许多可破坏平台的位置	200/50/30	エリンギャーの巢	在魔王城设置高跳蘑菇
ボロボロの招待状	サンドウィッチパレス（残余8小时），在连续设置有三门大炮的位置	1000/300/50	ラハール・ハウス	花费甜点雇佣プリニーラハール，下关可使用（具体方法可参考后文）
幸福の招待状	サタンランド（残余7小时），刚进入烟囱后的下方缺口的平台下	350/50/10	ラッキーラボ	可查看收集到的幸运人偶以及开启幸运人偶的自动搜索功能（所在位置会用问号标出）
魔神の招待状	魔界百花殿（残余6小时），在有指示向上跳的平台旁，打破右边的箱子进入隐藏通道后可发现	300/500/300	スティングレーダー	消费甜点购买艾特娜的援护（L+R+□发动援护，一次购买只能使用一次）
幸薄い招待状	邪神の不幸沼（残余5小时），在接近BOSS大门的一个小区域内（该区域有个面包圈）	4000/70/20	天窗の小部屋	花费甜点雇佣プリニーアサギ，下关可使用（具体方法可参考后文）



勋章

勋章不同于以上几种收集要素，为达成某些条件后获得，收集全勋章可开启最终的隐藏关卡“特别篇・Vパンツ大作战”，所有勋章的获得方法如下。

勋章名称	获得条件
がむばったで賞	通过任意3个关卡
ハナマルで賞	通过任意7个关卡
ゴールドタイマー	通过15个以上的关卡，并且过关时间评价为S
Sランカー	通过30个以上的关卡，并且过关评价出现过S
ドMランカー	通过50个以上的关卡，并且过关评价出现过S
ラブラハール	在ラハール・ハウス内召唤プリニーラハール30次以上
天取り虫	获得“プリニー神”的称号，一条命获得一定分数以上后得到
ブレイク大将	进入突破模式的次数达到1000次以上
スカイスクレーパー	开启アサギウォーズ篇，方法为取得本篇的10张“破れたチケット”
招致大好きで賞	将“コンシェルジュ屋”内的所有设施召唤出来
白银の超魔王	“魔界公式ルール”难度一条命过5关以上
デスマーチ	累计死亡1000只普利尼
魔香芋大臣	吃“魔香芋”（游戏中吃了会放屁的道具）100次以上
根性メダル	通过本篇
魔王城图书室长	完成图书馆怪物图鉴的收集
ヒップアタッカー	使用ヒップアタック（下压攻击）累计达到10000次以上
ディパーテッド	复活魔王城的所有设施
プリニーマニア	本篇和アサギウォーズ篇所有的关卡通关
魔界三冠王	打倒隐藏关卡的BOSSエトナ、プリエ和バール
アサギ战争终结宣言	アサギウォーズ篇通关
ガラクタ大好きっ子	本篇的前6关卡中获得36个不同的珍品
天下无双	不死一条命的情况下获得300000点的得分
魔界アイドル彼女?	获得该勋章以外的所有勋章，获得后会出现特别关卡
恨みはらさでおくべきか	破坏エトナ稻草人99个
恐怖！アサギ狩り	获得アサギウォーズ篇的所有珍品
パンツ屋の常连	累计夜逃10次以上
スーパースタースクリーム	累计得分在666万点以上
魔物ハンタープリ子	击破敌人数量累计达到6666匹
ベビーオムッター	简单难度通过22个关卡
魔界レコード大赏	获得No.1～30音乐CD

隐藏角色

プリニーラハール



前三关按サタンランド、魔风溪谷、邪神の不幸沼的顺序攻略，之后在魔王城外墙与フロン的战斗就会改为プリニーラハール，击倒它并且开启了コンシェルジュ屋的ラハール・ハウス的话就可以花费甜点雇佣它。

プリニーラハール的特点在于攻击力非常高，而且还有很多专用的特殊技，另外ラハール还能通过输入方向键↑+□积累连击槽，也就是说不用攻击敌人也能进入突破模式。ラハール的超必杀技虽然威力相比较アサギ要低上一些，但攻击同时还能削减敌人的晕眩槽，BOSS战中非常好用。



アサギウォーズ篇



プリニーアサギ

前三关按魔海のヴォルケノ庵、サンドウィッチパレス、サタンランド的顺序攻略，之后在魔王城外墙与フロン的战斗就会改为プリニーアサギ，击倒它并且开启了コンシェルジュ屋的天窗の小部屋的话就可以花费甜点雇佣它。

アサギ的武器为各种枪械，优点是攻击距离远，安全系数高，而缺点则是大部分枪械都有弹药数量的限制，用完后就无法使用，而且除简单难度外，弹药在关卡中不能补充。初始弹药的多少根据游戏的难度而定，难度越高弹数越少，高难度下一定要计划好子弹的使用量，否则BOSS战时会非常吃力。



プリニーアサギ

在本篇的10个时段中，每个时段魔王城的上方会出现一张“破れたチケット”，全部集齐就可以在通关后开启以アサギ为主角的アサギウォーズ篇。另外，在游戏标题画面中将光标对准“新游戏”（はじめから）后依次输入△□×△□×○键可以看到アサギウォーズ篇的宣传影像。



アサギウォーズ篇合计只有七个大关卡加一个独立的BOSS战，虽然前关卡内容和普利尼篇没有太大的区别，但BOSS都是全新的。除此之外，アサギ的生命计算方法也和普利尼篇有所区别，进入关卡后画面上方的视听率就代表了アサギ的生命值，当玩家击倒敌人，进入突破模式或踩到记录点都能增加玩家的视听率，当被敌人碰到或受到攻击会减少视听率，当视听率减到0即算失败。

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE THE BATTLE OF ACES

这是一款由人气动漫《魔法少女奈叶A's》改编的格斗游戏，凭借奈叶的超高人气，这款素质平平的游戏在日本地区取得了非常不错的销量。游戏描述的是“暗之书”事件后的故事，原创剧情、由水树奈奈与田村由加利演唱的全新主题曲和后期追加的下载内容是游戏的最大亮点，对“魔炮”有爱的玩家可以从本作中找到不少乐趣。

文 阿鲁

FTG	魔法少女奈叶A's携带版 王牌之战		
	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE－THE BATTLE OF ACES		
NBGI	2010年1月21日	日版	1～2人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

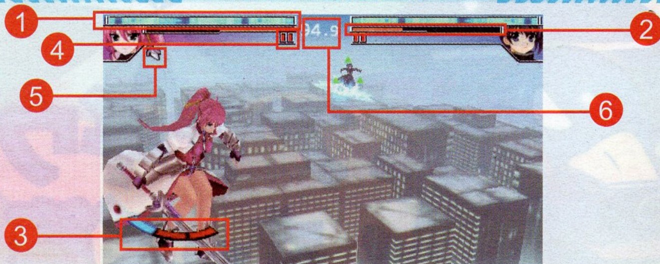
操作简介

游戏一共有4种操作方式，玩家可以根据自己的喜好进行调节，这里对默认的Type A操作方式进行介绍。



键	说明
□	近程或远程的普通攻击
△	近程为反击技，远程为强攻击
○	近程为投技，远程为特殊攻击
×	冲刺
L	爆气
R	防御，抵挡攻击时会不断消耗MP，防御至MP耗尽时会出现防御崩坏状态，此时有很长的时间无法行动

界面解说



编号	说明
1	血槽，受到攻击后会不断减少。
2	MP槽，使用远程攻击或防御敌人攻击时会不断消耗，使用近程攻击命中对方时会回复MP槽。当MP槽耗光时就暂时无法进行远程攻击，必须等MP槽自动回复到一半的状态后才能继续使用远程攻击。
3	冲刺回数，游戏中按×键可以使控制的角色冲刺一小段距离，以此来躲避一些远程攻击。冲刺回数会随着时间的流逝自动回复，每个角色的初始冲刺回数有所区别，不过一旦耗尽所有的冲刺回数，就会在较长的一段时间内无法进行冲刺，这时很容易受到敌人的远程攻击。
4	爆气点数，不同的角色爆气点数会有所区别，按下L键可以进行爆气，爆气后角色的MP和冲刺回数会回复到全满状态并且一段时间内不会减少，再次按下L键可发动华丽的必杀技，每场战斗完成后会回复一格爆气点数。
5	战斗胜利的回数，不同的角色会使用不同的图标来表示。
6	战斗剩余时间，当剩余时间为0时会根据双方角色血槽的剩余量来判断谁胜谁负。

独具风格的战斗

和一般的3D格斗游戏不同的是，本作的战斗分为近战和远程战两大部分，玩家控制的角色脚下有一个圆形的范围，当对方角色在这个范围以外就是远程战模式，当对方角色在这个范围以内就是近战模式。两个部分的战斗不管是招式还是操作方法区别都很大，下面就大致介绍一下这两个部分。

近战

所有角色在近战模式下的操作都差不多，□键是普通攻击，在第一击命中后还可以继续按□或△键追击，这是近战模式下最主要的攻击方式之一；直接按△键是反击技，在对方使用□键攻击的瞬间按下△就可以挡住对方的攻击并进行特定的反击，不同角色的反击威力也有很大的区别；○键是投技，无法进行防御，但很容易被普通攻击打断，推荐在对方使用反击技时再用投技来应对。

远程战

不同角色的远程攻击都有很大的差异，这里大致将□、△、○键分为普通攻击、强攻击和特殊攻击，每个角色的具体招式会在下面的人物分析里详细介绍。远程战里的所有招式都需要消耗MP，当MP值过低时可以通过近战攻击或直接爆气来进行回复。○键为束缚技的角色在远程战中十分有优势，在对付这种角色时一定要留下足够的冲刺回数来回避束缚技，而且要尽量在近战模式中和他们战斗。



人物技能

在选择人物时，按下△键可以给角色选择装备各种技能。每个角色最多可以装备4种技能，其中前两种是自身拥有的，不能取消；剩下的两个空格里可以任选其他角色的技能进行装备。不过游戏一开始不能选择其他角色的技能，必须在故事模式中将某个角色通关后才能解放这个角色的固有技能，解放后的技能才能被其他角色装备，人物分析中会列出每个角色的固有技能供大家参考。

人物分析

高町奈叶

固有技能1	远程攻击的威力上升
固有技能2	防御时MP的消耗降低

奈叶是典型的远程攻击型角色，远程战时普通攻击为发出3发带一定追踪效果的魔法弹，蓄力后魔法弹数量变成12发且速度变快，虽然威力较低，但作为牵制手段十分不错；强攻击为经典的魔炮，发动速度快、威力高，蓄力后还可以造成连击效果，是很强大的攻击手段；特殊攻击为束缚技，蓄力后的束缚技带一定的追踪效果，非常好用，将敌人束缚住之后用蓄力魔炮攻击可以造成很高的伤害。

奈叶的近战攻击威力很低，不过普通攻击的出招速度快且距离远，与对方同时出手时可以占到便宜。近战攻击只能作为奈叶回复MP的手段，一旦MP回复得差不多了就赶紧和对方拉开距离继续用束缚+魔炮来对付。

菲特·泰斯塔罗沙

固有技能1	冲刺回数增加一次
固有技能2	冲刺回数用尽时回复速度提高



菲特的近战能力和远程战能力比较平均，远程战时普通攻击为发射1枚魔法弹，蓄力后变成6枚，分成三次射出，魔法弹的威力还算不错，但蓄力后发动的时间较长，很容易被对方的快速魔法弹打断；强攻击为带追踪效果的魔力刃，蓄力后魔力刃的面积变大且移动速度变慢，魔力刃可以抵消沿途接触到的魔法弹，从不同方向使用魔力刃进行攻击可以切断对方的退路，逼着对方使用防御；特殊攻击类似束缚技，也是发出一个不断收缩的光圈，被套住后会发动强力的雷电攻击，蓄力后光圈带追踪功能，非常好用。

菲特的近战攻击力比奈叶高出不少，使用反击技成功反击对手后还可以继续按△键形成连续技，由于菲特在两种战斗模式中的能力比较平均，因此可以根据对手的类型来决定采取以哪种方式进行战斗。

八神疾风

固有技能1	MP用尽时回复速度提高
固有技能2	使用远程攻击时消耗MP减少

非常强大的远程型角色，八神的普通攻击和强攻击都可以在移动中使用，甚至连蓄力都可以在移动中进行。普通攻击为发射出1枚威力很小的魔法弹，发动速度很快并且消耗MP极少，在连续发动的情况下近战型角色几乎无法近身，蓄力之后为发射1枚强化型魔法弹，虽然威力和连击数都变高了，但实用性远远不如连续发动的小威力魔法弹；强攻击为向正前方发出扇形范围的5把光剑，很不实用的招式，光剑之间的空隙很大，距离稍远可以被轻松躲过，蓄力后变成由多把光剑组成的定向飞弹，速度和威力都不错，再加上可以在移动中进行蓄力，用这招主攻会给对方造成很大的压力；特殊攻击为魔炮，蓄力后魔炮威力增加，命中敌人后会产生球形冲击波给敌人造成持续伤害，不过在发动魔炮时不能移动，虽然这招威力较大，但远远不如之前两招好用。

远程攻击非常变态的八神在近战时就比较吃亏了，攻击力低不说，出招速度也慢，连击效果也不理想，八神的固有技能几乎可以无视MP的消耗，所以没有必要靠近战来回复MP，因此一定要和敌人保持足够的距离，别被拖入近战状态。

维塔

固有技能1	对方在防御时消耗的MP增加
固有技能2	近战攻击的威力上升

典型的近战型角色，远程战时普通攻击为发出4枚带追踪属性的魔法弹，4枚魔法弹的覆盖面比较广不过威力比较低，蓄力后变成1枚直线飞行的强力飞弹，完全命中后还会产生爆炸效果，威力很大，不过不带追踪属性的飞弹几乎打不中人；强攻击和特殊攻击都为蓄力后冲向敌人进行格斗攻击，虽然威力大，但是蓄力时间长，并且冲刺时很容易被魔法弹取消攻击，很不实用。

近战是维塔的强项，不但攻击力高，出招速度也很快，投技的发动时间很短，可以轻松将对手抓住。在维塔自身的固有技能加持下，防御的敌人很快就会处于防御崩坏状态。不过由于维塔太过于依赖近战攻击，很容易吃对手的反击技，这也是所有近战型角色的最大弱点。

希格纳姆

固有技能1	减轻连击伤害的补正
固有技能2	对手远程攻击的威力降低

近战型女剑士，远程战时普通攻击为剑刃攻击，能攻击到的有效距离短得可怜，蓄力后变成向前冲刺一段距离的斩击，冲刺途中可以抵消魔法弹一类的低威力魔法，不过依然不实用；强攻击为向前方发出冲击波，冲击波的威力很大，命中敌人时可以造成不小的伤害，不过有效距离短、移动速度慢这两点劣势让冲击波几乎无法命中普通难度以上的敌人；特殊攻击为直线型的伸缩剑，命中敌人后可让对方一段时间无法行动，此时可以追加冲击波攻击重创对手，蓄力后的伸缩剑命中敌人后会将对方直接拉到身边进行追加攻击，不过伸缩剑的攻击轨道是直线而且有效距离也很短，想命中敌人不是易事。

虽然远程战比较吃亏，但希格纳姆的近战能力相当优秀，普通攻击起手速度快，使用□、□、△、△的连续技可以轻松打出5连击，配合上希格纳姆的固有技能1，可以造成非常可观的伤害，使用反击技成功反击对手后也可以追加△键进行连击，攻击力依旧变态，伤害输出能力比维塔更强。

琳芙斯

固有技能1	近战攻击时的MP回复量增加
固有技能2	爆气点数增加一格

近战和远程战能力都十分优秀的角色，远程战时普通攻击为发射1枚魔法弹，速度快但不带追踪效果，蓄力后同样是发射1枚魔法弹，但命中后会追加魔法弹齐射的攻击，威力很大，不过不带追踪效果的魔法弹通常情况下很难命中对方，但可以配合束缚技使用；强攻击为魔炮，攻击力不俗，蓄力后会在前方放置一个魔法球，下次使用魔炮时魔法球也会放出魔炮一起攻击敌人，而且魔法球还可以充当陷阱，敌人在碰到魔法球时会爆炸，是个非常好用的技能，魔法球最多可放置两个；特殊攻击为束缚技，蓄力后束缚效果变成爆炸攻击并且光圈带追踪功能。

远程战实力强大的琳芙斯在近战时也能给对手造成不小的压力，虽然普通攻击出手速度不快并且连段效果不理想，但命中敌人后有不亚于近战型角色的伤害。琳芙斯自带的技能让她在近战时可以很快蓄满MP后拉开距离进入远程战，多出来的爆气点数也让她在远程战中几乎不愁MP的补充，总之是个非常强大的角色。

札斐拉

固有技能1	自动防御对手的攻击，自动防御时MP的消耗增加
固有技能2	对手近战攻击的威力降低

这是个没有任何远程攻击技能的纯近战型角色。远程战时，普通攻击为冲刺一段距离后进行近战攻击，命中敌人后可继续连按□键进行追击，蓄力后威力增加，不过任何攻击都会打断冲刺攻击，因此实用性几乎为零；强攻击为魔法反击，用法类似于近战攻击的反击技，不过魔法的行动轨迹和速度更容易判断，在魔法即将命中自己的时候使用强攻击可以将魔法吸收后反击敌人，算是远程战时惟一的作战手段；特殊攻击为冲刺飞踢，冲刺途中可以抵消低伤害的魔法弹，并且可以克制其他近战角色的冲刺攻击，虽然比普通攻击强力不少，但实际上也没多大的使用价值。

远程战吃亏的札斐拉在近战中也占不了多大便宜，普通攻击威力虽然可观但出手速度并不快，很容易吃对方的反击技，自身成功反击别人后也没有可继续追加的攻击，是个近战和远程战都很吃亏的角色，高手向。

克洛诺

固有技能1	爆气后攻击力上升
固有技能2	爆气的持续时间延长

克洛诺算是一个比较特殊的角色，属于束缚型，因为他的大部分招式都跟束缚技有关。远程战时普通攻击为放出5枚依次攻击对方的光球，虽然威力小但追踪性能不错，用来对付近战型角色十分有效，蓄力后变成魔炮攻击；强攻击为原地放下陷阱，只要对方走进陷阱的范围就会自动发动束缚技，蓄力后变成缓缓向敌人移动的束缚陷阱，虽然可以利用冲刺来躲开束缚技，但在陷阱足够多的情况下也是不可能完全躲开的，这招用来牵制敌人非常厉害；特殊攻击也是束缚技，蓄力后束缚技带追踪效果并且命中敌人后会吸干对方的所有MP，这招用来对付远程型对手相当变态，合理运用可以让对手完全失去战斗力。

近战方面克洛诺也不差，连段高并且使用反击技后还可以按下△追加攻击，攻击力非常可观。不过克洛诺本身防御比较低，可以装上降低对手远程和近战伤害的技能来提高自己的生存力。

夏玛尔

固有技能1	成功用出EX防御（在受到攻击的瞬间进行防御）时HP回复
固有技能2	完成一场战斗后爆气点数全回复

夏玛尔是初期用起来感觉很别扭，但熟悉之后非常好用的角色，近战和远程战都非常有优势。在远程战时，普通攻击为放出1股移动速度很慢的龙卷风，蓄力之后龙卷风的数量变成3股，虽然看似移动速度慢而且攻击力也低，但是在数量达到8股左右时，很难躲避，同时这也是抑制近战角色靠近的好方法；强攻击为在正前方放出一道旋风壁，可以抵御对手的远程攻击，而且在碰到旋风壁时会造成很大的伤害，在实际战斗中，只要放出旋风壁几乎就可以无视对手的一切攻击了，蓄力之后变成有效距离比较短的旋风攻击，实用性不高；特殊攻击为瞬间移动，直接按○为向前移动，蓄力后为向后移动，瞬间移动可以躲避移动速度不是很快魔法弹攻击，不过在实战中用处并不大。

夏玛尔的近战攻击比较特殊，普通攻击是放出飞行道具攻击敌人，是所有角色中近战攻击距离最远的，而且在远距离发动普通攻击就算被敌人反击了也很有可能因为距离太远导致反击技根本打不中夏玛尔，掌握好距离可以全程近战状态用普通攻击屈死对手。不过夏玛尔的防御也很低，尽量不要承受敌人的攻击。

隐藏人物出现条件

在故事模式中选择任意角色在没有一局失败的情况下通关就可以获得一部分断章，集齐三个相同名称的断章即可开启一个隐藏角色，完成全部9名角色的故事模式就可以开启全部3名隐藏角色了。其中星光の歼灭者的性能等同于奈叶、雷刃の袭击者的性能等同于菲特、暗统べる王的性能等同于八神。

みんなのテニス ポータブル

虽然带着“携带版”的尾巴，不过本作与之前的PS2版相比，不管是游戏的模式还是角色都完全不同，而且便利的联机功能也是PS2无可比拟的，操作手感、适应的人群、平衡性等也都全面超越前作，不管你以前是否玩过网球游戏的相关作品，都能很快上手并投入到本作的世界里，可以说是今年不可多得的一款休闲类网球游戏。

文 阿鲁

SPG	大众网球 携带版			
	みんなのテニス ポータブル			
	SCEJ	2010年2月25日	日版	1～4人
	4980日元	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

操作简介

滑杆/十字键	移动
○	普通击球
△	高球，发球时为高速球
×	削球
□	选择人物界面时切换左右手握拍
L/R	准备界面时选择球场



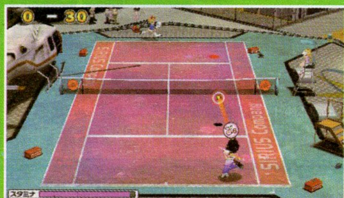
新手上路



发球

想打好网球，首先要做的就是练习发球，不管是现实还是游戏中的网球都是如此，只要发球发得好，没有对手打不倒。在几乎所有的网球游戏中，发球都分为三种类型，并且分别对应击球的三个按键。在本作中，×键代表侧旋发球，这种发球的速度很慢，球的旋转强烈，在接触地面后弹起的幅度不大，而且这种发球几乎在任何时机击球都不会出现发球失误的情况，建议留到第二次发球时再使用；○键代表上旋发球，这种发球的速度比侧旋发球的球速明显加快，而且接触地面后弹起的高度也属于正常水平，只要不在抛起来的球处于高点时击球一般都不容易出现发球失误，这也是在游戏中用得最多的发球类型；△键代表平击发球，这种发球需要在爱着度到达5时才能学会，属于高风险高回报的发球，这种发球的速度非常快，接球方的站位或挥拍稍有偏差就没法接到这种球，不过相对地这种发球对击球的时机非常严格，基本只有在抛球后球出现闪光的前后0.1～0.2秒内击球才不会出现发球失误，需要多加练习。在实际游戏中，一般来说第一次发球都尽量使用△或○进行发球，球速越快对对方的威胁就越大，第二次发球尽量用○键或×键来发球，尽量保证不在发球阶段就失分。当然这只是理论上的做法，如果和朋友进行对局时可以灵活变化发球，比如前几次的一发都用△键发出高速球让对方神经十分紧张，然后突然来一次低速的侧旋发球，没准会让对方因为挥拍过早而气急败坏（笑）。

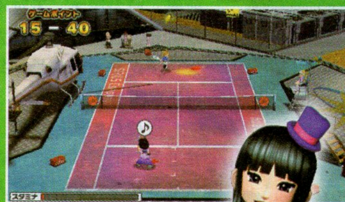
击球



有了好的发球仅仅是一个开始，接下来要做的就是如何打出好的回击。一般来说，击球的最好位置是球处于人物的左前方或者右前方时，击球的同时拨动滑杆可以决定击球的方向和球的落点。按×键削球时球速慢，球弹地幅度小，当对手在后场时打出近距离的削球很大几率会让对方来不及跑位而失分；○键是普通击球，球速快、弹地幅度大，可以打出速度非常快的半截击高速球，在中场和网前可以有效地打出快球控制局面，不过中场打出半截击高速球时很容易触网；△键是打出高球，由于高球很容易给对手提供扣杀的机会，因此在比赛中用到的时候比较少，只有当对手逼到网前时需要打出后场高球迫使对手退到后场接球，此时玩家可以把握机会来到中场或网前夺回进攻的主动权。

扣杀

扣杀可算作是得分的关键，当对方打出高球或者击球失误时就给我们创造了扣杀的机会。球在高空时，地面会出现黄色的落点，此时玩家的站位应该处于落点的后方，等球落下来时按下○键打出漂亮的扣杀震撼全场。不过高球的挥拍失误几率很高，判断击球时机需要经过长时间的练习。网前和中场的扣杀很容易得分，一旦找到机会应该毫不犹豫地扣杀过去，不过后场的扣杀由于距离的原因威力和速度都不如中、前场，因此在后场时可以根据对方的站位选择削球或者打出高球把对手逼回后场，不明智的扣杀很可能会让对手找到进攻的好机会。



新手进阶

跑位



在网球的世界里，跑位的重要性甚至超过了击球，有了娴熟的跑位，就能保证打到对方的球，如果每次都能准确判断对手球的落点而准确回球，何愁赢不了比赛！当然跑位需要经过很长时间的练习才能达到炉火纯青的水平，这里大致说一下跑位的基本准则，尽量与对手保持大半个场地的距离，每次击球后尽量跑回场地中央稍靠后的位置，这样对方在后场或中场的任何方向回球我们都有足够的时间跑位、回击；如果对方的位置太靠近网前时一定要用高球将他逼回后场，因为网前的截击速度快、角度刁，对回球十分不利。只要保持让对方处于底线，我方处于中场或网前，那么得分的几率就会很高。

挥拍时机

在学会了发球、击球以及跑位后，接下来要练习的就是挥拍的时机了。本作很形象地用各种符号来表示玩家挥拍时的击球精度，兔子代表击球过早，乌龟代表击球过晚，音符代表准确击球，骷髅代表击球失败。兔子和乌龟这两种图标上还会用数字来标明玩家出手快慢的程度。击球过早会令球以更大的角度偏离原始落点，击球过晚则反之，因此我们可以合理利用这两种击球时机打出漂亮的压线球。



救球

在距离球有一定距离时按下任意按键，玩家操作的角色都会向控制的方向扑倒并狼狈地回球，而且此时回球的质量都十分不理想，很容易打出高球或者直接将球打出界，很容易给对方造成扣杀的机会，让玩家变得非常被动。虽然救球时的动作和效果都不理想，但如果不救球就会导致直接失分，因此必须奋力一搏。在救球时推荐使用△键打出后点高球，这样就算对方能回到后场进行扣杀，我们也有足够的时间跑位，回球并扭转战局，当然不到迫不得已时最好还是不要救球。

半截击高速球

半截击高速球是当一个角色的爱着度在6级时才会开启的能力，所谓的半截击高速球其实就是在球落地后弹起的瞬间击球，这种回球的速度非常快，很容易扰乱对方的节奏。不过这对击球时机的把握比较苛刻，首先跑位一定要准，并且一定要在球刚弹跳起来的时候回球，并且回球时必须打出音符符号，成功时屏幕下方会显示“ライジングショット”。当然这种回球并不是我们的专利，高难度的电脑也会使用这种方式回球，因此在对付高难度电脑时会经常用到削球和高球来抑制对方的半截击回球。

游戏模式介绍

故事模式

游戏的故事模式类似RPG，玩家要操作两个网球新人奔波于世界各地与网球爱好者们对战并宣传快乐网球的理念。在故事模式中每一个章节都会开启一个新的地点，玩家要在各个国家与街上的人对话、完成任务以及进行网球对战，成功击败该章节关底的BOSS后开启新的章节，并且之前章节的BOSS会加入到队伍中与玩家一同作战，玩家可随时切换角色来进行网球的对决。除了可以在故事模式中收到各个角色以及裁判，游戏的装扮道具和高级球拍也几乎都是在这个模式中获得，各地散落的宝箱、与街上的人进行网球对决获胜后都可以得到各种道具和球拍，当然更多的道具会随着流程的推进出现在商店里，玩家需要用在故事模式中获得的金钱去购买。某些章节里还可以玩到比较简单的迷你游戏以及和强力的隐藏角色进行战斗，内容非常丰富。获得道具后还会增加道具经验值，道具等级提升后会对全队角色的各项能力进行提升，因此在本作中装扮道具不仅仅是收集要素，它更是提升队员整体实力的必备物品。

比赛模式

相当于练习赛，玩家可以自由选择和三种不同难度的对手进行单打或双打。当玩家击败了天使称号的对手后还会追加该角色的激难模式，在这个模式中玩家要与称号为神的对手进行对决，难度很高，适合高手挑战，战胜后可以获得该角色的隐藏装扮道具，不过该道具不会增加道具收集的完成度。每种难度下都有各种称号的对手，与哪种称号的对手对战由电脑自动选择，只有战胜后才能看到对方的称号，如果想挑战神级的对手就免不了要“刷”比赛了。



※称号越靠上实力就越强，与所有角色的神级难度对战并获胜后玩家可以获得“殿堂入り”的称号。

殿堂入り
みんテ二神
みんテ二天使
みんテ二王
みんテ二王子
みんテ二伯爵
みんテ二骑士
みんテ二五段
みんテ二四段
みんテ二三段
みんテ二二段
みんテ二初段
みんテ二1级
みんテ二2级
みんテ二3级
みんテ二4级
みんテ二5级



角色能力介绍

游戏中的选手大致分为“ネットプレイヤー（上网型）”、“オールラウンドプレイヤー（全场型）”和“ベースラインプレイヤー（底线型）”，这个在角色信息的最上方有显示。角色信息还显示了每个角色的各项能力指标，具体分为5项，以字母表示等级，最高为S，这个可通过更换球拍以及服装搭配来进行更改。除此之外，每个角色都有自己擅长和不擅长的击球方式，会以笑脸和哭脸显示在角色信息的下方。具体说明如下：



各种击球方式中日文对照	
トップスピン	上旋球
スマッシュ	高压球
ボレー	网前截击
サーブ	发球
ロブ	挑高球
エアショット	凌空击球
スライス	切削球
フラット	平击球
ドロップ	近网低球
ライジング	半截击

能力	说明
パワー（力量）	力量决定了发球以及击球的速度，力量越大，发球和击球的威力就越大，球速也就越快。
コントロール（控制力）	控制力决定了回球稳定性，控制力越高，回球就越不容易出界，挥拍时机把握能力不强的玩家可以考虑将这项数值尽量提高。
インパクト（挥拍）	挥拍能力越强，击球时的准度就越高，越不容易出现乌龟和兔子，初学者推荐将控制力和挥拍这两项能力的数值尽量提高，这样可以尽可能减少游戏中击球的失误，有助于帮助新人提高自信。
スピード（速度）	这项能力决定了角色在场上的奔跑速度，如果对自己的跑位有自信可以放弃这项数值，毕竟跑得快和打得好没有什么必然的联系。
スタミナ（体力）	只要在回球时挥拍，不管是否击中球，体力都会削减，如果打出坏球或使用救球，体力的削减程度还会大幅增加。在球场上站着不动时体力会缓慢增加，完成一场或一局比赛时体力也会增加，只要不打持久战就不会存在体力不够用的情况，因此可以不必太重视这项数值。

爱着度

爱着度可以理解为RPG里的经验值，玩家在完成一场比赛后，所操作角色的爱着度就会有不同程度的增加，如果完胜对手还有额外的奖励。爱着度一共分为9个等级，每提升一个等级角色的能力就会解禁一部分，其中△键发球和半截击高速球的使用都需要爱着度达到一定等级后才会开启，因此想发挥出一个角色的真实实力，就一定要将他的爱着度培养到MAX。

爱着度等级	解锁能力
Lv1	换装时附加能力最多增加一颗星
Lv2	可使用凌空抽球（球处于高点时的强力击球，与扣杀不同）；可换装的位置+1
Lv3	胜利后庆祝动作增加；可使用1级品球拍
Lv4	换装时附加能力最多增加两颗星
Lv5	增加△键发球；可装饰饰品数量+1
Lv6	可使用半截击高速球（球处于低点时的强力击球，需打出音符符号后才能发动）
Lv7	胜利后庆祝动作增加，换装时附加能力最多增加三颗星
Lv8	借力回球效果提升，可换装的位置+1
LvMAX	可使用特级品球拍





文 伊娃



本作是2006年底发售的PSP版射击游戏《海豹突击队 布拉沃火线小组2》的续作，由曾开发《海豹突击队 战术打击》的Slant Six工作室制作。该系列游戏凭借着优秀的单人游戏模式以及完善的线上对战模式获得众多玩家的青睐，而在本作中，无论是画面还是系统都进行了更进一步的强化和优化，不可错过。

STG

海豹突击队 布拉沃火线小组3

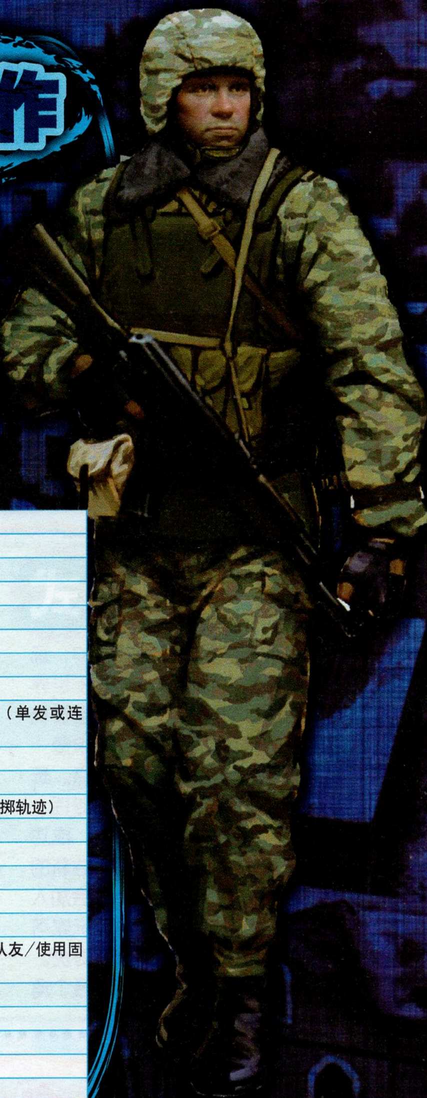
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3

SCEA	2010年2月16日	美版	1～16人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

游戏操作

游戏的操作一如既往地繁琐，除了基本按键外，玩家还需要通过二次连打、持续按键以及组合键等方式来完成各种动作，以应对不同的战术需要。虽然游戏提供的按键模式只有一种，不过上手不难，而且基本上能符合大多数玩家的操作习惯。

按键	功能
滑杆	控制角色移动
R	锁定目标
按住R键后按L键	切换锁定目标
L+滑杆	平移
↑/↓	进入/退出射击模式
长按↓	开启/关闭夜视仪
←	快速切换武器
长按←	选择武器装备
→	切换子弹的发射模式（单发或连射）
长按→	捡拾武器
×	射击
长按×	投掷手雷（附带手雷投掷轨迹）
△	蹲下/站起
长按△	趴下
长按△+滑杆	匍匐前进
○	快速下达指令
长按○	开启指令菜单
□	开门/近身战斗/救助队友/使用固定机枪
长按□	武器装弹
二次连打□键	快速装弹
□+滑杆↓	快速180度转身
Start	暂停/呼出游戏主菜单
Select	查看任务与地图



主要模式介绍

单人战役

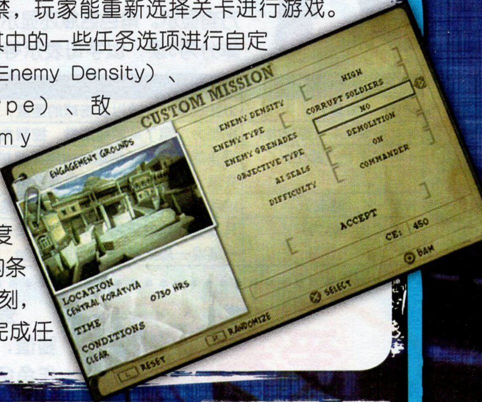


即本作的剧情模式，故事以寻找原KGB特工Alexander Gozorov的谍报员为线索展开。游戏前玩家可根据自己的水平来选择难度，本作的难度分为4种。游戏采用的是非固定关卡的任务制系统，玩家需要在世界地图上选择任务关卡，通过完成任务来推进剧情的发展。每个任务关卡都会有一系列的战略目标需要达成，比如"移动""制压""剿灭"等，玩家可根据自己的喜好来安排战略目标的顺序，游戏中随时按Select便可查看当前任务的具体内容与地图。

在战绩统计选项中可查看玩家的个人战斗记录，如所选择的任务难度等各种详细的战斗数据。游戏设置了勋章战绩统计系统，已获得的和还未获得的勋章都会一一列出，且未获得勋章的获得条件都有详细说明，玩家可以随时查看。

自定义战役

自定义战役模式其实就是自由战役模式，只要是单人战役中已通过的关卡，都会在该模式中解禁，玩家能重新选择关卡进行游戏。选择关卡后，玩家还能对其中的一些任务选项进行自定义，选项包括：敌人数量（Enemy Density）、敌人类型（Enemy Type）、敌人手雷的类型（Enemy Grenades）、任务类型（Objective Type）、队友（AI SEALS）和任务难度（Difficulty）。每个选项的条件都有难易之分，条件越苛刻，过关的难度就越高，不过完成任务后奖励的CE也就越多。



联机模式

联机模式是该类型游戏最吸引玩家的地方，玩家不仅可以组队对战，也可以组队合作。死亡竞赛即本作的对战模式，最多支持16人进行对战，且在该模式中，玩家可以选择单人战役模式中出现的任何武器进行战斗；合作模式相当于多人剧情模式，该模式最多支持4名玩家通过共同战斗来完成任务。联机模式支持语音聊天以及参与在线排名。

战斗要点

虽然每关的场景都非常大，但只要多查看地图或根据战场上的各种指示符号行进就不会迷路。屏幕右上角的雷达中分别显示了敌我双方在场景中的大致位置以及其他的指示符号：白色箭头表示前进的方向、蓝点表示我方队员的位置、红点表示敌人的位置、黄色五角星表示任务目的地。在战斗时按下Select即可查看任务明细表，已完成的任务和已失败的任务会分别以✓和×表示，而空白的则表示未完成的任务。另外，玩家还可以观察整个世界大地图，上面包含了各种实用信息，如自身所在位置、行动总路线以及敌人的分布情况等。

本作的战斗系统相比前作有了不少改进之处，大致归结为一下几点：

1.除了仍然可以手动瞄准外，游戏还体贴地设置了R键自动瞄准。在自身不移动的情况下，锁定瞄准的时间越长，命中率就会越高，当瞄准的时间一定久时，就会有很大的几率判定为爆头。此外，如果命中了目标，准星的中央便会显示红×，此时玩家可争取时间对付其他敌人。

2.当角色靠近沙包、木箱等掩体时，角色便会自动完成掩体躲藏的下蹲姿势，此时如果锁定敌人，角色便会自动起身，取消锁定后角色又会自动归位。

3.取消了主角的血槽设定，当受到攻击时画面会变红，只要不连续遭受重创，都可以躲在安全的地方进行体力回复。不过队友都是有独立血槽的，槽空后就需要玩家前去救助才能让其再次投入战斗。

4.增加了分队命令操作，即将4人小组分成两队来分别行动，提高了战斗效率（具体参见后文“战术指挥系统”）。

5.增加了快速装弹功能，游戏中不仅可以通过长按□键的操作进行装弹，也可以在危急时通过连打二次□键的操作进行快速战术装弹。

战术指挥系统

战术指挥系统是系列的招牌系统，本作中该系统得以加强，游戏中可以选择由自己亲自操作或者命令队友执行。玩家作为4人小队的总指挥，需要通过团队指令的下达来使队友们做出更好的配合。在行动中按下○键后，屏幕上准星的位置会出现一个绿色的指示图案，此时队友们就会全部移动到该位置，如果当前的任务目标是敌人或敌方载具，队友们则会自动对目标开火攻击。

作为队长，玩家不仅可以同时控制4人小组一起行动，也可以分别控制两人分队单独行动，因此玩家可使用不同的战术来完成任务。当长按○键时便会呼出指令菜单，共有4个选项：Able、Bravo、Fireteam以及Exit。

Able和Bravo表示的是两个分队，各有两名队员，Able队包括一名机枪手和自己，负责主动出击，而Bravo队的队员则负责蹲守掩护。选择Able或Bravo后点击进入指令菜单：“Move To”指令是命令队友全部移动到指定地点；“Deploy”指令是指队友投掷手雷攻击（注意，只能使用游戏前已装备的手雷）；“Cover Target”指令表示为正在攻击的其他队友提供火力掩护，消灭掉视野范围内的多个目标。

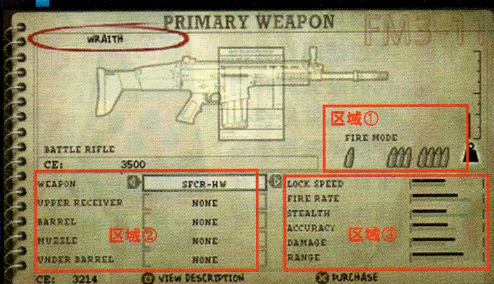
Fireteam表示对除自己之外的所有队员下达战术指令，点击进入后除了“Move To”和“Cover Target”两项指令之外，还有其他5项指令：“Hold Position”表示所有队员全部原地警戒（如果队友与自己相距太远，他们则会自动跟上）；“Follow”表示让队员紧跟自己；“Hold Fire”表示不能主动攻击，除非遭到敌方攻击时才能进行反击；“Fire at Will”表示对视野内的所有目标进行主动攻击；“Stealth”表示就地隐蔽，不允许开火。另外要注意的是，其中的“Hold Fire”、“Fire at Will”和“Stealth”三项指令只能单独下达，不能同时存在。



武器装备

本作中的武器分为主武器、副武器以及辅助装备3大类。武器可通过完成任务所获得的指挥点数CE（Command Equity）来购买，某些装备还需要取得一定的成就之后才能解禁。玩家虽然能够随意搭配武器及辅助装备，不过游戏增加了武器负重的设定，负重越重，对角色的行动速度的影响就越大，因此一定要考虑到是否超重的问题。另外有些关卡规定不能携带主武器，因此该武器栏上会以×标识。

除了装备主武器和副武器外，玩家还能为每位队友装备上最多3种辅助装备，辅助装备分为：震撼手雷（Mark 141）、破片手雷（He grenade）、烟雾弹（ANM 8）、大容量弹匣（Eetra Ammo）、C4炸弹（C4 Charge）以及阔剑地雷（Claymore）。



武器设定解说

区域①

射击模式：1颗子弹表示该武器可单发点射，3颗子弹表示支持3连发点射，4颗子弹表示支持持续连射。

区域②

WEAPON：武器选择，要注意的是武器的样图上有水印的都是不能直接选用的，需要花费CE来购买，而武器的样图上显示锁头的表示需要满足特定的条件才能开启。

UPPER RECEIVER：该武器的瞄准镜配件选择，包括红点瞄准镜（Reflex sight）、低倍率瞄准镜（Low scope）、高倍率瞄准镜（High scope）、热感应镜头（Thermal scope）、可变倍率瞄准镜（Variable scope）。

BARREL：武器的辅助配件选择，包括激光瞄准器（Laser sight）、激光导向器（Laser designator）。

MUZZLE：武器枪口的消音装置选择，消音器分为类型1和类型2。

UBDER BARREL：武器的挂载设备选择，类型分为M系榴弹发射器（M203）、AK系榴弹发射器（GP—30 Launcher）、战术握把（Front Grip）、霰弹发射器（870MC Shotgun）和轻型霰弹发射器（XM26 Shotgun）。

区域③

LOCK SPEED：武器的锁定性能值，速度值越大，性能值就越高。

FIRE RATE：武器的射速。

STEALTH：武器的隐蔽性，枪声越小则隐蔽值越高，不易被敌人察觉。反之亦然。

ACCURACY：武器的射击精度，精度值越大则性能越好。

DAMAGE：武器的杀伤力，各武器的杀伤力从高到低排名依次是霰弹枪、狙击枪、轻机枪、突击步枪、微型冲锋枪和手枪。

RANGE：武器的射程，其中狙击类射程最远，突击步枪比较适中，霰弹枪的射程最短。

100万トンのバラバラ



100万吨的切割，100万吨的爽快

《100万吨大卸八块》是由《勇者别嚣张》的制作小组所推出一款益智动作游戏，号称解体切断式动作游戏的本作以“人类VS巨大战舰”作为卖点，玩家控制的角色需要爬上巨大战舰将其大卸八块。游戏没有复杂的操作，并且解体战舰的过程非常爽快，向喜欢益智游戏的玩家推荐。

文 乌冬

ACT

100万吨大卸八块			
100万トンのバラバラ			
SCEJ	2010年2月18日	日版	1～4人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

玩法

游戏为关卡制，每一关都会有一艘战舰来袭，战舰会不断往城镇的方向前进，如果让其到达了城镇的话就算任务失败。玩家要做的就是在战舰到达城镇前将它破坏，每把战舰解体一部分，它都会暂时停止移动，直到把战舰全部拆完，战舰就会坠落。另外战舰上还有许多被囚禁的人质，只要控制主角接近就可将人质解救出来，救出的人质会成为同伴一起行动，同伴可以为主角抵挡伤害和用来设置炸弹，非常有用，所以在切割战舰的同时也不要忘记把人质全部救出来。



画面解说



1.战舰的完整度 开始时为100%，每把战舰解体一部分数值都会减少，数值减为0时即可过关。

2.炸弹的形状 炸弹的火力形状，可通过拾取道具改变。

3.炸弹的火力 炸弹的爆炸威力，可通过拾取道具增加。

4.干劲槽 发动必杀技所需的能量，破坏敌人时槽会自动增加，另外也可通过拾取道具增加。

5.主角和同伴 玩家控制的主角和同伴，同伴最多为3人，每碰到一次敌人或使用炸弹同伴都会减少一个，当没有同伴时碰到敌人主角会立即死亡，相当于任务失败。

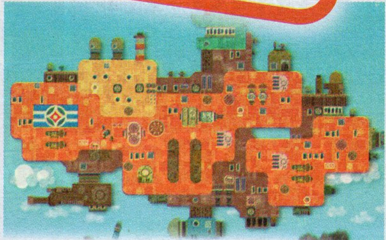
6.限制时间 战舰离到达城镇的所剩时间，时间减为0时任务失败，另外从右边的战舰和城镇图标可以直观地确认所剩距离。



操作方法



按键	作用
方向键/滑杆	移动
○	切割
□	炸弹
△	必杀技
L	放大画面
R	防御
START	暂停菜单
SELECT	查看整体地图



切割

最基本的攻击方法，按住○键并结合方向键就可以开始对战舰进行切割，不过要注意切割时会减慢移动速度，很容易遭到敌人的追击，推荐优先以战舰薄弱的部分入手。把战舰切开后，较小的部分会掉落，剩余较大的部分会继续前进，根据切掉部分的大小，还能获得若干的时间奖励。但要注意普通的切断无法破坏较硬的装甲部分。

炸弹

通过□键可以让同伴设置炸弹，炸弹不仅威力大，可以在短时间造成较大范围的切割面，并且还可以破坏普通切割无法切断的装甲部分。不过使用炸弹的代价是会消耗同伴，也就是说一个同伴就等于一个炸弹，所以在同伴不多时要尽量少用炸弹。



敌人一览



战舰本身并没有攻击能力，主角在切割过程中受到的阻力主要来自于分布在战舰上的机器人，这些机器人都有着不同的行动方式和能力，如果能了解每个敌人的行动方式，那切割起来也会事半功倍。

机械蚂蚁



只会在固定路线巡回，只要绕开即可，注意后期多会配置在一些只够一人通过的狭窄通道上，要把握好时间才能安全通过。

机械蝎子



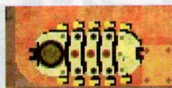
除了会追踪主角外，还会修补战舰的损坏部分，不过两种行动会以后者优先，被追逼时除了用防御外还可以切割一部分的战舰来分散其注意力。

飞行甲虫



同样是主角接近后会自动展开追踪，不过由于移动方式为飞行，飞行时处于被切割的战舰部分不会因此被击落，最好是用防御停止其行动后再解决，另外当主角处于切割状态时也会自动停止动作。

机械毛虫



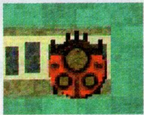
通常设置在易于下手的切割部位，平时不会移动，只要主角一开始切割就会自动展开追踪，没有太好的应对方法，尽可能在接近前就解决掉它。

机械甲虫



主角接近后会自动展开追踪，不过速度很慢，用一般的移动就能甩开，只有在切割时威胁稍大，可以先用格挡让其停止后再切。

自爆瓢虫



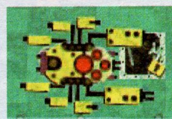
不会移动，主角接近时就会自爆，自爆的范围会以圆圈表示，用一般的移动就能安全逃离，来不及时也可以用防御。

机械花



每隔一段时间都会向四周发射花瓣，花瓣的移动距离很有限，只要稍微远离就没有威胁，而近距离时最好用防御。

机械蜘蛛



机械蝎子的加强版，体积大且修复速度极快，在进行大范围切割前一定要留意附近有没机械蜘蛛存在，否则很可能做无用功，同样推荐用防御停止其行动后再解决，

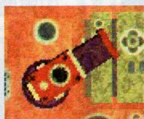


黄色固定炮台



锁定主角后会发射导弹进行攻击，导弹的弹轨为直线，很容易就能躲开。

红色固定炮台



相比黄色的炮台区别在于导弹为跟踪型，且弹速不慢，最安全的方法还是用防御。

机械蜈蚣



通常设置在要道上，每隔一段时间向正前方发射激光，发射前眼睛会变为红色，需要看准机会通过。

必杀技

打倒敌人或拾取特定道具都可以累积干劲槽，干劲槽惟一的作用就是拿来发动必杀技，按下△键后，主角全身无敌并高速突进，经过的地方都会被切开，并且还能切开装甲部分，必杀技的时间的长短根据干劲槽的多少而定。



防御

主角无法直接攻击敌人，遇到敌人除了绕路外，还可以使用R键的架起盾牌防御，炮弹类的攻击被盾牌挡住后会变为无效，机器人的直接攻击被挡住后敌人会出现短暂的硬直时间，这时我们就可趁机甩开它们。

道具一览

除了敌人和人质外，战舰上还分布着许多道具，这些道具能为主角带来许多有利的效果，如令移动速度增加、时间停止等等，对过关有着不小的帮助，尤其是追求高评价时，善用每一个道具是很重要的。



道具图标	作用
	增加干劲槽
	短时间内提升移动速度
	短时间内战舰和敌人的动作停止
	增加炸弹的火力
	改变炸弹的火力形状



文 乌冬

勇者のくせになまいきだ：3D



体验不一样的3D乐趣吧！

亲手挖掘迷宫、累积养分生产魔物，通过控制环境使魔下的魔物大军壮大并打倒勇者，这就是“《勇者别嚣张》系列”的魅力所在。虽然号称“3D”的本作并没有像标题那样画面变为立体，不过几个新要素的加入都使游戏的可玩性增加了不少，自由度也更高。

SLG	勇者别嚣张3D		
	勇者のくせになまいきだ：3D		
SCEJ	2010年3月11日	日版	1～2人
3980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

玩法

和一般以正邪斗争为主题的游戏不同，在《勇者别嚣张》里玩家扮演的并不是正义一方，而是以破坏神的身分，帮助邪恶的魔王击退勇者，成就征服世界的大业。游戏的目的为保护魔王不被抓走，不过一开始迷宫是什么都没有的，建造迷宫和生产魔物都要自己一手完成。只要敲开迷宫里那些含有养分或魔分的土壤，魔物就能诞生，养分或魔分浓度越高的土壤所产生出的魔物就越强。当魔物诞生后，我们并不能直接控制魔物进行攻击，而是要通过控制环境来让魔物实现进化与增殖，让魔界军队壮大。因为不同的魔物都有着自己的生态，所以如何维持魔界的生态平衡和活用每种魔物的能力来抵御勇者正是这款游戏最有趣的地方。

新要素

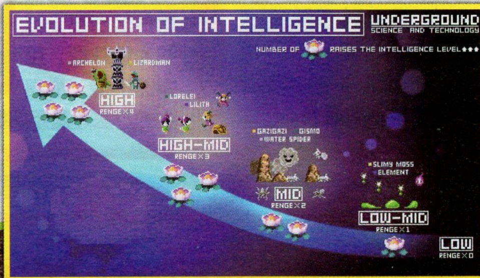


魔水

挖开含有魔水的土壤后，魔水就会涌出并积聚在迷宫内。积聚有魔水的地方可以诞生出水生魔物，和陆生魔物通过土壤诞生的方法不同，水生魔物是由花苞中诞生，和魔水邻接的土壤中的养分和魔分会自动变成水草，水草再吸收了一定的养分或魔分后就能产生花苞，花苞会漂浮在水面上收集养分或魔分，只要敲开花苞水生魔物就会诞生。另外要注意陆生魔物和水生魔物的活动范围是有严格区分的，陆生魔物只能在陆上、水生魔物只能在魔水中，两方一旦进入互相的领域生命力都会急剧减少，因此在修建迷宫时一定要把两种魔物隔开。

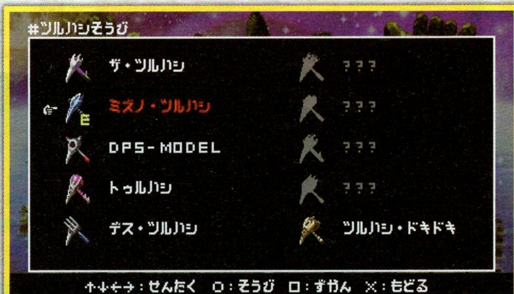
知能

知能主要影响魔物对勇者的迎击强度，由低到高分为LOW、LOW MID、MID、HIGH MID和HIGH五个等级，知能越高魔物的迎击越积极。另外部分魔物在高知能时还会使用一些平时没有的特殊技能，如知能为MID时魔虫会筑巢，知能为HIGH时蜥蜴会修建图腾等，总之是提升知能是百利而无一害的。知能开始时为LOW，需要生产新增的水生魔物中的魔水花才能提升，每生产一个魔水花就会上升一级，同样如果魔水花被破坏知能就会下降。



铁镐技能

本作增加了铁镐的种类，当然并不只是样子不同那么简单，主要区分还是在每把铁镐的技能上，游戏中长按R键就能以消耗挖掘力为代价发动铁镐技能，效果根据每把铁镐的技能而异。一开始可使用的铁镐只有一把，其他的铁镐需要收集故事模式中勇者身上的龙秘宝（ドラゴンオーブ）获得，每关可收集的龙秘宝只有一个，只要打倒了勇者就会掉落，接着再敲击一下就能回收。另外还有两把铁镐则是需要通过和前两作的记录联动来获得的。



技能一览

入手条件	铁镐名称	スキル名	消费挖掘力	效果
最初拥有	ザ・ツルハシ	ダンジョンクエイク	20	勇者放置的道具全破坏，并且一定几率使勇者晕眩
累计收集4个龙秘宝	ミズノ・ツルハシ	ハイドロライド	25	让地面涌出10格的魔水
累计收集8个龙秘宝	DPS—MODEL	ナビィタイマー	15	显示勇者的前进路线
累计收集13个龙秘宝	トゥルハシ	トゥルースリープ	20	设置催眠球，50%的几率使周围的勇者睡眠，10%的几率使魔物睡眠
累计收集19个龙秘宝	デスツルハシ	メシデス	15	设置召唤メシデス的魔法阵
累计收集26个龙秘宝	ワンダーツルハシ	ワンダフルフエスタ	25	设置魔王军军旗，让周围的魔物集中起来
累计收集33个龙秘宝	フォレ・ルカナ	ディグディグ	30	4秒内挖土时挖掘力增加
累计收集44个龙秘宝	フォレ・マスター	ぶきみなあな	35	设置连接点，可以让进入的魔物快速转移到另一个连接点
和1代的记录联动	ツルハシ・ワミター	スキルミルー	10	可以看见勇者使用的技能名
和2代的记录联动	ツルハシ・ドキドキ	ドキドキワープ	40	随机转移魔王的位置

魔物介绍

陆生魔物

史莱姆类

食物	养分
天敌	魔虫类

最基础的物理兵种，虽然攻击力低下，但有着运输养分的能力，可以使土壤中分散的养分集中，产生出养分更高的土壤。当史莱姆吸收了一定的养分后，就会进化成花，继而分裂出更多的史莱姆。

类魔虫类

食物	史莱姆类
天敌	蜥蜴类、莉莉丝

以史莱姆类为食，当自身养分达到一定数值后就会转化成蛹，接着再经过一段时间从蛹里面会孵出魔蛾，魔蛾继续摄入养分的话就会生下新的魔虫。

蜥蜴类

食物	魔虫类
天敌	龙类

高级的物理兵种，摄入了一定的养分会开始筑巢生蛋，蛋会孵出新的蜥蜴，但要注意蛋还在孵化阶段会被魔虫类当成食物吃掉。

元素类

食物	魔分
天敌	莉莉丝类

最基础的魔法兵种，和史莱姆相似，担任着运输魔分的能力，会被魔法阵和勇者的尸骸吸收。

莉莉丝类

食物	元素类、魔虫类
天敌	龙类

以元素为食，摄入了一定的魔分后会分裂出新的莉莉丝，攻击方式为远距离直线攻击，并且还会分泌蜘蛛网，勇者碰到后会一定时间内不能动弹。

龙类

食物	除魔王以外的大部分魔物
天敌	无

高级魔法兵种，龙的移动和攻击方式都是横向的，并且敌我不分，在HP低于一定程度时会变成卵的形态进行再生，再生后的龙的种类取决于之前魔分和养分的摄入量。

恶魔类

食物	蜥蜴类、元素类、莉莉丝类、骷髅类
天敌	龙类

恶魔是从魔法阵中产生的，魔法阵的制造方法是先把最高级的养分或魔分土壤周围3×3格的土壤挖开，然后再敲开中间这块土壤，并且根据魔法阵所处的迷宫层数不同，所诞生出的魔物也不同。敲开迷宫第一或第四层的魔法阵就会诞生出恶魔，恶魔的能力不高，但是有提升迷宫内魔物防御力的特殊能力。

石巨人类

食物	蜥蜴类
天敌	无

敲开迷宫第二或第四层的魔法阵诞生出的石巨人，不会繁殖，具有很强的攻击性，不同种类的石巨人会互相残杀。特殊能力是咆哮，可以使迷宫内所有魔物的攻击力提升。

淑女类

食物	莉莉丝类
天敌	无

敲开迷宫第三或第四层的魔法阵诞生出的淑女，不具有繁殖能力，和莉莉丝一样使用远距离的直线攻击，勇者接近时会藏入地下。特殊能力是降低迷宫内勇者的士气。

骷髅类

食物	无
天敌	龙类、恶魔类

勇者死后会留下尸骸，只要用铁镐敲一下就能使尸骸变为骷髅战士，另外勇者的尸骸会吸收元素，吸收得越多变成骷髅战士后实力也就越强。当骷髅战士的体力自然耗尽后，会重新变为尸骸。

水生魔物

水蜘蛛类

食物	水中养分
天敌	乌龟类

从养分类小花苞诞生而来，繁殖能力强，吐出的蜘蛛丝可以减缓勇者的移动速度。

乌龟类

食物	水蜘蛛类
天敌	水元素、龙类

从养分类中花苞诞生而来，攻击方法为远距离投掷锤子，勇者靠近后它会缩进壳内自我保护。

魔雾

食物	水中魔分
天敌	水妖类

从魔分类小花苞诞生而来，没有攻击力，但能凭依在勇者身上使其攻击的命中率降低。

水妖类

食物	魔雾
天敌	水元素、龙类

从魔分类花苞中诞生而来，特殊能力是放电，可以使处于水中的勇者暂时麻痹。

魔水花

食物	无
天敌	无

敲击含有养分或魔分较多的花苞就能使其开花，魔水花可以提升魔王军的知能等级，并能抑制魔物的压力，减小魔物变成纯和的几率。

水元素

食物	乌龟类、水妖类、蜥蜴类、莉莉丝类
天敌	无

水中的最强魔物，同时也是水中食物链的顶点，从养分和魔分都达到最高的花苞中诞生而来。

文 宇轩

《街道创造者》是一款以城市建设为主题的模拟经营游戏。与其他模拟经营游戏不同的是，本作极其强调个人体验感。玩家不但需要合理安排建筑、道路，还需要以镇长的身分进入自己建设的小镇，与市民们沟通、交流。如果你的梦想是成为一镇之长，那么就赶快来试试本作吧。

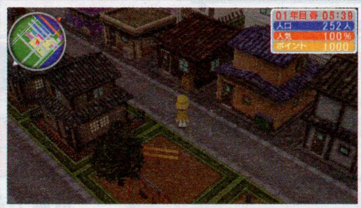
基本操作	
滑杆/十字键	移动
□	切换视角
△	弹出菜单/旋转建筑
○	确定/对话/建造
×	取消
L/R	旋转视角

SLG	街道创造者3×逃走中		
	街ing メーカー3×逃走中		
D3 Publisher	2010年1月28日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

"镇长大人！让我们都搬到你的小镇来吧！"

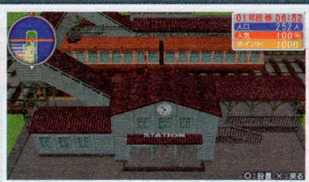
只需七步，创建你的小镇！

初为一名镇长，激动、感慨之余，感觉这款游戏给我的最大感受便是当镇长真不容易。你必须学会精打细算，不然说不定好事没办成反而被踢下镇长的宝座。从最开始玩的时候负债累累，到后来规模上千的小镇，心中感受颇多，现把我在游戏中的体会介绍给大家，希望大家可以从中受益，享受到建造城市的乐趣。



第一步 车站

每一个小镇的创建，都是从车站开始的。如果没有车站，那么模拟市民便无法从别的城市搬迁到我们的小镇中来。我们可以从"建物设施"下的"公共"项里找到它。虽然车站那么庞大，但它是完全免费的，无须担心会给市政财务带来什么太大的危机。车站只能建造在铁路上，而且每一个小镇我们只需要建造一个就够了。



第二步 街道

既然名为《街道创造者》，那么街道在这款游戏中肯定占据了极大的比重。没错，即便是在现实的市政规划里，街道规划也是极为重要的。一个好的街道规划，能让小镇未来的发展方向更加明晰、规范。

游戏中一共有两种街道，分别为"步道"与"车道"。好在《街道创造者》不像《模拟城市》等现实派城市模拟游戏一样，把街道与交通因素相挂钩。所以"步道"与"车道"这两种道路惟一的区别就在于占格子的多少。车道占格数为4，而步道占格数为1。我们只要建立起"以车道来划分区域，以步道来划分建筑"的核心概念就可以了。



如果你第一次建设小镇，对小镇大局没有什么概念，那我还可以提供给你一种相对简单的道路规划方法。首先以车站为起点，竖直向下拉一条车道作为主轴。再用横向的车道，将这条主轴平均划分为3至5份（根据城市大小），大一些的城市划分得就多一些，而小型城市，就划分得少一些。到实际建造建筑物时，只需按照建筑物所占格子的大小，填充区域间所缺少的步道就可以了。

TIPS 街道的铺设操作

在菜单中选择车道、步道设置后即可开始铺设街道。首先选择一个起始点，按住○键不放，接着向你需要的方向推动滑杆就能延长该街道。十字路口、转弯处等都是系统自动架设的，无需手动选择。



第三步 住宅

没有住宅就无法让模拟市民入住，所以提升人口数量的惟一方法就是建造更加多的住宅。住宅可以分为单户型和多户型两大类。一些住宅只是在外观上有变化，如果你是一个纠结于城市整体风格的玩家，那么可以好好研究一下，否则就算是忽略外观因素也没有什么关系。



单户型住宅顾名思义就是只能容纳一户家庭的建筑，比如和风住宅以及洋风住宅等。点击它们我们可以看到这样的参数：

"サイズ：2×2"表示这幢建筑占地2×2个格子；"ポイント"代表建筑

物价格；“居住世代数”代表这幢房子只能居住1户人家；“世代人数”代表这户人家最多只能有4人。



多户型住宅，比如“团地”就能够容纳4户人家，但是每户最多只能有3人。虽然省地方，但这样一来，4人为一户的家庭就无法入住了。所以，建造住宅最关键的一点就是根据户型来挑选合适的房子。

如何看到哪些家庭希望来到我们的小镇呢？其实，只需要点击菜单下面的“移住希望”即可。在“移住希望”页面下，我们可以看到一大堆排队入住的家庭。其实是男是女我们不需要关心，惟一要关注的就是这些家庭到底有几口人。在初期，如果4口人的家庭偏多，那么我们就只能多建造单户型住宅了。

一开始的住宅需要建造得紧密一些，这样后期的公共设施也能少建造一些。千万不要看着土地大，就东造一堆、西造一堆，这样很可能造成资源大面积浪费。

TIPS 建筑的铺设操作

建筑的铺设比较简单，每个建筑都有自己的占地空间。只要按动△键旋转建筑的朝向，接着在街道旁按○键就能建造了。

第四步 公共设施和商店

公共设施、商店和工作场所是居民生活所必须的，但这些玩意儿都很贵，初期想要造全是不可能的。那么，如何来进行排序和选择呢？首先我们可以多建造一些公共设施，比如“市役所”、“交番”、“消防署”、“诊疗所”，这几个是前期一定要建造的，学校和公园可以靠后一些。

之后我们就可以停止建造，等待市民“要望”了。所谓的“要望”是指在菜单栏中的“不满·要望”这一项。有些时候，一些住宅会变红，当我们进入其中与市民交谈之后，他们会提出“不满”，这时选择“不满·要望”就可以看到具体需求了。



大人的需求通常是工作场所和娱乐场所，儿童初期的需求大多是学校。按照“要望”出现的顺序来建造这些设施，会给我们初期紧张的财政预算带来不少缓冲的时间。

第五步 工作场所

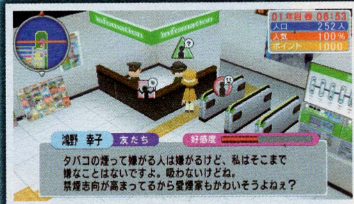
这里还需要提到的一点就是“工作场所”。首先所有的非住宅类建筑（车站除外）都需要居民在其中工作后才能正常运转，否则即使建造了也没有效果。这些建筑通常拥有“最低运转人数”和“最高容纳人数”两个数值。“最低运转人数”表示只有工作人数在这之上建筑物才能正常运转，而“最高容纳人数”则表示最多可以让多少个居民在其中工作。而居民最终去哪个建筑工作都是随机的。所以，如果你在第四步建造了过多的建筑“扮大款”，那么很可能导致这些建筑都不满足最低工作人数，无法正常运转，白白浪费了资金。



建筑设置菜单下的工作类别是指那些纯粹为居民提供工作的建筑，也就是说，当你的人口严重“过盛”时，纯粹建造商店这些建筑无法满足居民“工作”的愿望，那就只好建造这些大量提供工作职位的建筑了。

第六步 沟通交流

沟通交流是《街道创造者》有别于所有其他模拟建设类游戏的一点。因为在这个游戏中，惟一的金钱来源渠道就是与居民对话。居民越多，你能够获得的金钱也就越多。



每一位居民都拥有一个友好度槽，除第一次见面时的对话是打招呼外，每隔几个小时，你就能与他再对话一次。对话时，居民们会给你提一个问题，“□”“△”“○”按钮分别表示“反对”、“模棱两可”和“同意”。如果你的回答让居民们感到满意，那么友好度槽就会增加，反之则会减少。

友好度槽有“不认识”、“好友”和“亲友”三种状态。每次增加友好度槽，你就能够获得金钱。好友状态下能够增加500金钱，而“亲友”状态可以增加1000金钱。多多努力赚钱吧！

增加友好度的另一个作用就是让他们拉拢更多的居民搬入你的小镇。同类的家庭通常会互相拉拢，比如3口之家，就会拉拢同样是3口之家的家庭。而单身汉就会拉拢同样是单身的居民。所以，你可以通过只拉拢一种家庭来改变整个城市的居民结构。

TIPS 镇长赚钱秘笈

如果是不懂日语或者懒得去思考的朋友，一定对“沟通”这个环节特别头疼，但偏偏它是赚钱的惟一途径。其实不然，我们逐渐可以发现，沟通中最常用的回答一定是“△”按钮。所以不管什么问题，我们只需要回答“△”，即使有时候选错了，如此之多的居民数量在这里摆着，也是不可能亏本的。

第七步 循环扩张

至此，你的第一轮建设就完成了，但是它离你的目标一定还很远。所以接下来你要做的就是循环往复以上过程，让小镇不断地扩张。通过与居民对话赚钱，建造更多的住宅拉拢新居民，满足他们的需求，再与新居民对话赚钱……如此产生良性循环，相信你一定可以建造出一个辉煌的小镇。

逃走中

《逃走中》是《街道创造者3》附带的一个小游戏，它能够满足你在自己亲自创造的城镇中“逃跑”的“欲望”（我真没这个欲望）。如果想要玩这个小游戏，我们首先需要在正式模式中储存一个“逃跑中”专用存档，然后在主菜单界面下选择《逃走中》开始游戏。

游戏的第一目的就是避免让身着黑衣的“黑涩会（？）”抓到。不停按“×”键可以加快逃跑的速度。在逃跑的途中，有时候还会有额外任务出现，比如让你在限定时间内拍摄某个建筑的照片。如果不满足这类需求，也是会立刻任务失败，休闲的时候玩玩也还算不错。



A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

《潜龙谍影 和平行者》的故事发生在《潜龙谍影3 食蛇者》10年之后，大首领在中美洲阻止核弹危机，以描写斯内克的内心感情变化为重心。游戏中，玩家要将任务中的士兵回收到海上基地，扩大自己的无界之师（MSF）的规模，而最终建立起OUTER HEAVEN。游戏的内容非常丰富，本作是任务制的，主线流程之外拥有128个特别任务，任务目标包括潜入、战斗、回收目标、寻找物品、守护目标、BOSS战等等丰富的内容，其中还穿插各种有趣的小游戏。回到主基地内部的自家建设工作也非常丰富，最高容纳350名成员，分配到各个部门进行新物品的研发，派实战部队成员和大型兵器完成战略性的佣兵任务，研发Metal Gear，召集士兵等等。本作的重心是合作，绝大多数任务都可以2到4人合作完成，多人配合的战术更加丰富。最多6人的对战模式也值得一玩。

文 雷电、奈落

ACT

潜龙谍影 和平行者			
Metal Gear Solid: Peace Walker			
Konami	2010年4月29日	日版	1～6人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

基本系统介绍

基本操作

普通状态下的操作

按键/模式	シュータータイプ 射击型	アクションタイプ 动作型	ハンタータイプ 猎人型
方向键上	动作	视角操作	视角操作
方向键下	蹲	视角操作	视角操作
方向键左	装备品选择	视角操作	视角操作
方向键右	武器选择	视角操作	视角操作
△	视角操作	动作	举起武器
○	视角操作	武器、装备品选择	动作
□	视角操作	近身攻击/CQC	近身攻击/CQC
×	视角操作	蹲	蹲
L	举起武器	视角复位	装备品选择
R	攻击	举起武器	武器选择
START	暂停菜单		
SELECT	切换自动、手动瞄准/调出对话菜单		

举起武器时的操作

按键/模式	シュータータイプ 射击型	アクションタイプ 动作型	ハンタータイプ 猎人型
方向键上	上弹	视角操作	视角操作
方向键下	蹲	视角操作	视角操作
方向键左	角色站位变更	视角操作	视角操作
方向键右	角色站位变更	视角操作	视角操作
△	视角操作	上弹	攻击
○	视角操作	–	上弹
□	视角操作	攻击	放下武器
×	视角操作	蹲	蹲
L	举起武器	精确射击	–
R	攻击	举起武器	精密射击
START	暂停菜单		
SELECT	切换自动、手动瞄准/调出对话菜单		

生命和气力



游戏中的人物拥有生命值和气力两个基本数值。主角被实弹枪械击中会消耗生命值，被敌人近身攻击或震撼弹等命中会消耗气力值。生命值耗光任务失败，气力值耗光会进入倒地气绝状态，这时候要连续晃动滑杆将气力回满之后才能站起来。装备军粮（RATION）等回复道具时（道具显示在屏幕右方），生命值降低到0时会自动使用，这样就不用担心在大战中不小心死亡了。

敌方无力化包括FREEZE后的ホールアップ（Holdup）、气力耗尽的气绝、麻醉后的睡眠和死亡这四种状态，玩家用实弹攻击消耗敌方角色生命值，直至其死亡，这是游戏中不推荐的方法，但是同样可以完成任务。死亡以外的无力化的敌人，玩家可以用富尔顿（FULTON）回收系统回收，这种不杀人的游戏进行方式是本作提倡的游戏方法。

角色的生命值是会自动回复的，蹲下后回复的速度稍快；趴在地上或躲在急救箱中回复速度最快，只要稍等一小段时间，剩余生命值就会快速增长。

走、跑、蹲、趴

按"蹲"键可以让角色蹲下，按住可以让角色趴在地上。"蹲"状态可以移动，"趴"状态则不可移动。蹲下不动，隐蔽率增加25%；趴下，隐蔽率增加50%。

站立或蹲下状态推滑杆都可以让角色移动，轻推滑杆为慢走，隐蔽率小幅度下降；将滑杆推到底为跑（快走），隐蔽率大幅度下降。穿着普通服装靠近敌人，敌人会警觉，除非是蹲下状态慢走才可以将与敌人的距离缩短到可以发动"Freeze"的状态，蹲下快走或站着靠近时，无法进入可以发动"Freeze"的状态。如果是穿着潜行服装（Sneaking），跑动接近敌人也不会被发现，除非是有身体接触才会被发现。

靠墙

靠近墙壁按"动作"键可以让角色靠在墙壁上，可以站立靠墙，也可以蹲下靠墙。墙壁实际只分为两种高度，一种是半身高，一种是全身或以上高度。半身高的墙壁，蹲下靠墙就可以不被前方的敌人发现（视觉效果上，角色的头或身体可能会露出，不过仍旧不会引起敌人注意）；超过一人高的墙壁则可以彻底挡住角色的身体。

靠墙中按攻击键可以敲击墙壁，声音不大，如果你处于敌人视野范围内的墙壁后面，敲墙会引起敌人的注意，他们会走过来查看。敲墙的用法：当敌人守住必经之路时，可以敲墙吸引敌人过来，在敌人靠近之前控制角色转移位置，绕过去；在敌人视野以外放置空弹夹（Magazine）或各种杂志，因为超出视野，放置动作安全，不过敌人也看不到，就不会被吸引过来，靠墙吸引敌人靠近你，但是当杂志进入敌人视野内时，他们就会跑过去看杂志，这时候你可以从背后"Freeze"敌人了。

靠在墙壁的边缘时，如果正前方视野中有敌人，按下L键可以确认敌情，视角会拉近，如果有多个敌人，可以通过视角控制键切换注目的敌人。在按住L键确认敌情时，可以按R键对当前注目的敌人进行标记。

近身攻击



射击型和动作型操作方式的近身攻击、CQC、射击和滚动键都是相同的按键（射击型是R，动作型是□）。推滑杆并快速点按攻击键让角色翻滚，如果按攻击键的时间稍长，就会让角色停止移动发动近身攻击的第一拳（站立不动按攻击键也是近身攻击），举枪中按攻击键是射击。滚动是很容易误操作为近身攻击的，所以一定要在移动中轻点攻击键才行。

猎人型操作中，滚动是移动时按“蹲”的×键，近身攻击和CQC则是单独的□键，射击键则是△，这和《怪物猎人 便携版》的操作相同。

近身攻击的招数，如果是空手状态或持有可以CQC的武器，就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器，近身攻击则是使用武器进行一次判定的殴攻。

滚动可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝，比如采掘场伪装基地中两个紧挨着房顶间的缝隙。滚动有很小的无敌时间，而且带攻击判定，被滚动撞倒的敌人会损失气力。

近身攻击，如果是可以CQC的武器或空手状态，就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器，近身攻击则是使用武器进行一段的攻击。

滚动，可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝，比如两个紧挨着的相同高度的房子的顶部。滚动有很小的无敌时间，而且带攻击判定，被滚动撞倒的敌人会损失气力。

CQC

在屏幕下方出现CQC提示图标时，按住CQC键就可以发动CQC。

移动状态下，也就是推滑杆的同时按攻击键，就可以直接将敌人摔投出去。如果是站立不动的静止状态下，按住CQC键就会勒住敌人的脖子，将敌人束缚住。

束缚敌人的过程中，连续按下攻击键就会一次次勒紧敌人的脖子消耗敌人的气力，滑杆推向任意方向都可以将敌人摔出去，被摔出去的人撞到其他敌人或撞倒墙壁时气力伤害更大，而且被撞到的敌人也会损失气力。束缚敌人时，按住动作键就可以进行拷问，某些特殊的敌人会告诉你一些有用的信息，比如重要道具的所在位置等。

当摔投敌人出去时，身体周围可以发动CQC的距离内如果还有其他敌人，屏幕下方会出现连续CQC的提示图标，在闪烁的瞬间按下CQC键可以再次发动CQC（其实只要看到连续CQC的图标便连打攻击键就基本不会错过时机），可以一直连续发动，直到身边的敌人全被放倒为止。



射击



猎人型和动作型操作都可以用滑杆进行精确瞄准。举枪过程中按下精确射击键（猎人型为R，动作型为L），角色将无法移动，这时滑杆可以控制准星瞄准。对于需要精确射击的关卡，可以优先选择这两种操作模式。（动作型和《潜龙谍影 掌上行动》的基本操作方式类似。）

射击型和PSP的其他FPS游戏的基本操作方式相似，使用△、○、□、×代替缺少的右滑杆进行视角调整和瞄准，因为没有力矩，所以操作的缺陷非常明显，但是游戏的瞄准进行了优化，仔细设置并适应一小段时间之后还是比较顺手的。

通过OPTIONS中的以下几个关键设置可以让你的操作更加方便。

一.视角切换时对准的方向（カメラ切替时の移动方向）：当前视角方向（カメラの向き）、角色正对方向（キャラクターの向き）。

选择“当前视角方向”适合射击型，不举枪状态下移动时就将视角调整到想要瞄准的大致方向，举枪时正好就对准了当前视角正中，也就是将瞄准分为两个阶段：1.移动中的粗瞄；2.举枪中的细瞄。这样做的好处是：1.粗瞄中可以高速移动躲避敌人的攻击；2.更容易瞄准离当前视角方向偏差较多的目标。因为举枪中角色移动速度极慢，而且举枪时准星移动速度非常慢，要想举起枪再去瞄准一个与当前视角很远的目标就非常慢了（使用狙击枪时更是难以在举枪后寻找目标），所以先用粗瞄瞄准大致方向，再举枪细瞄，如果是准星大的武器（比如火箭筒“LAW”），粗瞄基本可以达成要求，举枪即可射击；如果是狙击枪的话，粗瞄的作用则更加明显。

选择“角色正对方向”适合潜入和对快速转向有要求的玩家，更加适合动作型和猎人型操作，因为这两种模式下移动中调整视角比较困难，比如在接近敌人后希望“Freeze”敌人时，为了让举枪后视角对准敌人，就要用方向键慢慢调整，如果是“角色正对方向”，则可以先推滑杆让角色正对目标敌人，然后按下举枪键，则可以将枪口直接对准希望的方向。也可以用这个方法快速让视角转向，即调整角色面对方向后，按举枪并迅速放下。不过可惜的是角色正对方向举枪，只能平视，所以对付不在一个平面上的飞行敌人和高处的敌人的话，还是需要在举枪状态下缓慢地上下调整视角。

二、自动瞄准（AUTO AIM）：关（オフ）：开（オン）。SELECT的功能有两种选择，一是自动瞄准开关切换，二是多人游戏中的CO-OPS通信快捷键，选为第一种时，可以在游戏中自由开关自动瞄准。自动瞄准开启时，按下举枪键，角色就会自动瞄准敌人，进行大致准确的射击，适合新手和大混战。推荐还是关闭自动瞄准，作为需要精确操作的潜入游戏，自动瞄准在大多数情况下都无法满足玩家的需求。

三、部位瞄准补正（部位ターゲット补正）：关（しない）：开（する）。其实就是辅助瞄准，会小幅度自动调整准星，优先对准头部等要害。比如，当准星靠近较远的敌方角色，头部目标很小，准星靠近时就会自动跳到头部。一般情况下打开部位补正比较方便，但是如果对自己的瞄准有信心，并且想要精确地射击特殊地点时，可以关闭。比如在地面放置地雷，敌兵经过时很可能无法踩中，所以当敌人靠近地雷后在远处射击地雷引爆，如果打开了部位补正，系统会自动将准星微调到敌兵身上导致无法命中地雷。

潜行

在不同的环境下，不同的服装和不同的行动都会有不同的隐蔽度。游戏时画面的右上角就是当前的隐蔽度，隐蔽度越高越不容易被发现。趴在地上是最有效的提高隐蔽率的方法。对于坦克、装甲车等AI兵器，视野比较开阔，但是很难发现不动的物体，如果你稍微一动，隐蔽度有一个瞬间的下降也会直接触发警报。在与大型兵器作战时，推荐配备刺客稻草箱，只要躲在箱子里一动不动，即使是在步兵和大型兵器的视野范围内也不会让其产生任何怀疑。

敌人的警惕程度分为红色的危险阶段、黄色的回避阶段和绿色的警戒阶段，危险程度递减。

每个敌人都有一个扇形的视野范围，进入敌人视野就会引起敌人注意。如果隐蔽度很低，则会直接被敌人发现进入危险阶段，记做触警一次，如果你仍旧处于敌人视线内，危险数值不会降低。离开敌人视野并躲避起来，危险数值会不断下降，减完后进入回避阶段。回避阶段中，左上角显示黄色计量槽，数值减完后进入警戒阶段，左上角显示绿色计量槽，此时包括增援在内的敌兵都会在范围内巡逻。绿色计量槽再减完后才能恢复正常阶段。

潜入阶段远距离射击，如果子弹声音引起敌人的注意也会进入绿色警戒阶段。搜索状态不算触警，不会降低评价。

除了成功隐藏让左上角计数槽彻底减完可以摆脱触警阶段外，让所有敌兵无力化也可以直接解除触警状态，但是敌方增援兵数量众多，全部无力化实乃下策。



FREEZE

不许动！

悄悄从背后靠近敌人，接近到一定距离内，出现CQC提示，再继续靠近一些之后，面对敌人举枪，玩家控制的角色就会喊出“FREEZE！”（意为“不许动！”日文为“动くな”），只要此话语一出，任何步兵都会乖乖趴在地上束手就擒。之后你就可以搜身或者回收他们了。前期在没有潜入服时FREEZE很难使出，因为发动FREEZE要求的距离非常近，除非蹲下以最慢速度前进才不会因为足音而引起敌人的注意。中期有了可以完全消除足音的潜入服后，就可以大胆地接近敌人了，即使在敌人背后站直身子跑动也不会因为足音被发现，此神技的利用率直线上升。（当然还是要小心其他看向你所在方向的敌人，跑动时的隐蔽率非常低）

在没有潜入服时的简单FREEZE方法为：靠近敌人到可以发动CQC的阶段，按住CQC键挟持敌人之后再松开，敌人会背对你，这时候举枪就会FREEZE。



连结状态

COOP・IN

游戏中的大部分任务都可以2人到4人合作完成。合作模式中，每个玩家控制的角色身体周围都有一个连接环，当任意两名角色相互靠近到连接环相碰时就会发出一声清脆的效果音，这样就算连接成功，进入COOP・IN状态。此时玩家的生命值叠加在一起计算，只要连接状态还在保持中，合用的生命条只要还有血量，就不会有角色死亡。如果其中一人跑出橙色的范围圈或有同伴受到较重的攻击也会解开COOP・IN状态。连接中，每个角色受到攻击时还是会先降低自己的生命值的，比如都是满血的A和B进入COOP・IN状态，并且都不装备回复道具，A受到相当于自己一整条血条的伤害时并不会死亡，接着又受到了X点伤害，这X点伤害是计算在B角色身上的，如果此时连接分开时，A进入空血状态，B的生命值减少了X点。

COOP・IN状态除了可以通过共享生命值避免同伴死亡外，还有物品共享的效果，打开物品菜单可以切换到同伴的物品栏，使用或装备当时未被其他人使用的物品。

蛇阵型

SNAKE・IN

靠近同伴并按住动作键就会进入SNAKE・IN状态，形成蛇阵型（Snake Formation）。在SNAKE・IN状态下，处于最前方位置的角色行动时，后面的角色也会跟随行动，这时后方的角色就可以专心进攻了。默认设置中需要一直按住动作键才能保持SNAKE・IN状态，在OPTION中，将“スネークフアォーメーション”一项改成“アクションボタンを押す度に切り替え”既可以按一下动作键就能保持住阵型，再按一下解开。同步之后隐蔽率会增加。

物品介绍



任务开始前，选择携带的物品。以射击型操作为例，进入任务后，按住方向键左打开道具（装备品）菜单，使用□和○选择道具，松开方向键左装备该道具。另外，选中道具时按R键可以直接使用该道具，按L键可以丢弃（DROP）该道具，被丢弃的道具会掉落在场景中，还可以捡起来。武器菜单操作和道具相同，不过枪械选择丢弃的话就是丢出子弹包。合作模式中可以通过这个方法给队友物品。但是惟一的物品是无法丢弃的，比如雷达等。

点按方向键左或右可以进行物品的快速切换，有三种方式，在OPTION中可以分别设定武器和道具的切换设定。

1.プリビアスタイプ（前一个型），在当前装备物品和上一个装备的物品间切换，初始状态下是前两个物品间切换。

2.3スロットタイプ（3格型），三个物品格子之间切换，选择该模式后画面右侧的道具栏侧边会出现ABC三个标签，红色的标签表示装备了该格子的道具，快速切换是切换的标签，游戏时先将要用的三个物品设定在三个标签下，方便切换（打开物品菜单也可以看到ABC三个标签）。

3.着脱タイプ（取消装备型），道具栏在当前装备的物品和“不装备任何物品”间切换，武器栏则是和电击棍之间切换。

因为游戏中打开道具菜单不会暂停游戏，所以快速切换的使用率比以往作品要高，因此选择适合自己的快速切换模式非常重要。推荐第一种。

常用物品介绍

回复道具	RATION、MATE和各种食物	可以恢复生命值（LIFE）和气力。回血道具装备在道具栏，生命值减到0时会自动使用。可以在狩猎任务的神秘岛角落的烤肉架上拷军粮！音乐结束后再次按动作键完成烤肉过程。
气球	FULTON SYS	初级回收系统，对于气绝或睡眠倒地的敌人使用可以将之升到空中，自动运回基地。
睡眠地雷	FULTON M.	安置在地面上，敌人踩到时会自动爆炸，范围内敌人全部被回收。也可以用枪打爆。
睡眠火箭筒	C.GSTV(FR)	命中敌人后，范围内敌人全部被回收，可以通过补给支援补给弹药。
分析仪	ANALYZER	一定距离内，将敌人保持在分析画面中央可以分析出敌人的详细状态。可以检测出战车和飞机的援兵总数。升到RANK 5后，任务中的暂停菜单增加一项“敌情报”，可以查看敌方情报，不过碟版班等级太低就无法显示。
声波探测	SONIC EYE	音源位置会直接以白色圆圈显示在游戏画面中，RANK 1时需要趴下才能有效果，升级之后可以边走边听。
夜视仪	NVG	看清黑暗中的物体，人和道具等都有比较明显的颜色。
声波雷达	SRND、IND.	属于雷达，装备后右上角会出现声波图，有敌人的方向会有波动，不同警戒状态的敌人颜色不同。
弧波雷达	SOLITON R.	可以探测出周围的地形、敌人的确切位置和视野范围，后期才会出现，最精确的雷达。“ザドルノフ搜索1”完成后取得。升到RANK 5后不再消耗电量。
杂志	MAGAZINE	杂志和空弹夹都可以吸引敌兵的注意力，级别越高吸引敌人的时间就越长。
炮击支援	STRIKE MK.等	分为设置型、投掷型和射击型三种，安置好后按攻击键召唤（不能换到其他武器），会飞来运送补给的气球，落下时有砸击效果。
补给支援	SUPPLY MK.等	分为设置型、投掷型和射击型三种，安置好后按攻击键确定炮击（不能换到其他武器），一小段时间后开始炮击。
C4炸药	C4	设置好后按攻击键引爆（不能换到其他武器）。
阔刀地雷	CLAYMORE	设置在地上，从正面接近会引爆。玩家蹲下从后面慢慢走近会有按动作键拆掉的提示。
各种手雷	GRENADE	各种手雷，包括爆炸型碎片手榴弹、烟雾弹、震撼弹和电子妨碍手雷等，范围效果。
盾牌	SHIELD	使用单手武器时，举枪时左手会举起盾牌，射击频率和上弹速度会受到影响。盾牌会损坏。
坦克箱子	BOX-TANK	合作时，一个人使用箱子，另外一个人靠近后以SNAKE・IN形式钻进箱子中，跟随者可以发射炮弹。坦克箱子的弹药种类有实弹、震撼弹和烟雾弹三种，发射一定数量弹药后箱子会破碎。所有箱子受到一定伤害时也会破碎。
爆炸箱	BOX BOMB	在道具栏中选择扔掉（DROP），丢在场景中会吸引敌人注意力，敌人靠近后爆炸，消耗生命值。
眩晕箱	STUN BOX	和爆炸箱相同，敌人靠近后会因爆炸进入眩晕状态。
刺客稻草箱	ASSN. BOX	靠近敌人后可以按攻击键将敌人拉入稻草堆中击晕，而且击晕过程不会出发警报。使用一定次数后损坏。刺客稻草箱的用法就是悄悄溜入敌人视野内引起敌人注意，等他们走过来时击晕。
诱饵	DECOY	设置在场景中，按攻击键启动，会立起一个画像，吸引敌人注意。
隐形布	STLTH MAT	通关后获得隐形布设计图，需要拥有“メタマテリアル技术”的士兵才能生产。属于消耗道具，使用时斯内克会用布盖住自己的身体进入完全隐蔽状态。
隐形枪	STLTH GUN	通关后获得隐形枪设计图，需要拥有“メタマテリアル技术”的士兵才能生产。合作模式中射击同伴，保持发射状态可以让同伴处于隐形状态，注意弹药剩余量！
种子岛	种子岛	任务随机出现的稀有道具“火龙の刚翼”，是制造武器“种子岛”所需的素材。种子岛的特殊效果是放出旋风。
人间大炮	人间パチン虎	轰龙任务随机出现的稀有道具“轰龙の重牙”，是制造人间大炮的支柱所需的素材。核龙任务随机出现的稀有道具“核龙の粘液”、“核龙の浓液”、“核龙の激液”分别是制造人间大炮的ゴム（橡胶）的RANK 1、RANK2和RANK 3的素材。人间大炮“人间パチン虎”需要4人合作时才可以使用，其中两人各自使用一个支柱，一人使用橡胶，一人当人间大炮的炮弹……其实就是一个大弹弓……

主基地介绍

MOTHER-BASE

贾尔维兹邀请大首领出兵援助哥斯达黎加时，提供给大首领一座位于加勒比海上的主基地。在主基地中可以做的事情非常多，游戏初期只开启了一小部分功能，随着流程进行，全部九项功能都将在中盘开启，后面将一一介绍。主基地中的一些行动都是需要时间才能有结果的，比如开发和佣兵任务，游戏中时间的推进方式是完成主要任务或特别任务，我们将每个任务所经过的时间看作一个“单位时间”。

主基地中的操作：

1.在基地主界面，按L和R可以分别翻页到进入任务和记录、选项页面。

2.所有标有摄像机图标和黄色“モデルビユーア（模型视图）”字样的界面下，按△就可以查看模型。

3.在基地内的大部分菜单下，按SELECT键都会出现帮助说明，分为三栏，按L和R切换，第一栏为当前界面按键操作介绍，第二栏为图标介绍，第三栏为教学列表。其中图标介绍非常有用，而且大部分都是日文中的中文汉字，非常容易看懂，建议多多学习，以加深对游戏系统的理解！

成员

STAFF

游戏中用气球等道具回收的士兵和俘虏等都会被运到基地中，成为大首领手下的工作人员或战士。STAFF中分为9个房间，从左到右依次是接待室、实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班、诊疗所、仓库和交换待机室（テレード待机室）。其中“实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班”这五个部分是最重要的，要将所有士兵根据其擅长的领域合理分配进去，才可以开发出更多的道具供玩家使用。

接待室：刚回收的士兵就会直接进入接待室，算是一个中转站。

实战部队：将士兵转入实战部队，就可以增加GMP（资金力），角色属性栏的GMP+代表该角色可以提高的GMP数额（右上角显示当前GMP数值）。另外，只有编入实战部队的士兵才可以在任务中使用。OUTER OPS也只能派出实战部队中的角色。

研究开发班：研究开发班的等级影响着最多的武器、道具开发，将士兵转入研究开发班增加其等级。

粮食班：编入粮食班的角色“粮食班”能力的总和直接影响右上角的食物供给度（FOOD百分比），达到100%才可以正常发挥所有角色的能力，如果小于100%，角色的能力就会下降，高于100%，角色能力就会有一定幅度的提升，以较浅的橙黄色显示，如果长时间处于粮食不足状态有可能会有士兵出现异常。

医疗班：编入士兵增加“医疗班”等级影响医疗道具、麻醉和辅助武器的开发。医疗班的等级也影响诊疗所中角色恢复的速度。

谍报班：编入士兵增加“谍报班”等级影响探测道具等的开发。另外，在任务开始前按△查看当前“任务情报”，按R调出“兵士情报”，可以看到当前任务中存在的敌方士兵数量和级别，谍报班等级低时只能查出低级兵种数量，高级兵种的数量为“？？”，达到高等级才可以看到。

仓库：在任务中回收的士兵有可能会拥有极强的抵触情绪，无法直接使用，会直接被丢进仓库中，相当于监狱的作用，一段时间后“敌属性”减完就可以使用了，会直接编入接待室中。

交换待机室：将士兵放入这里才可以与其他玩家进行交换。

人物能力

成员的标签包括：白色的NML（普通成员）、COL（通过密码兑换的成员）、VOL（随着流程进行志愿加入MSF的成员）；黄色的UNQ（特殊成员）；绿色的POW（关卡中敌方俘虏的人，穿着黄色的服装捆在特定地点，回收获得）；蓝色TRD（通过交换获得的成员）。

成员的能力包括实战、研发、粮食、医疗、谍报这5项基本能力，分别对应5个部门。

成员的战斗能力从左到右依次为：射击、上弹、投掷、设置、步行速度、跑动速度、格斗和防御力。

角色的状态

图标	状态	解释
	士气	士气直接影响成员各项能力的发挥。
	敌属性	回收的顽强抵抗的敌人具有敌属性，需要关入仓库才会慢慢降低，到0后成为可用成员。
	病气	成员会得病，战斗中受伤的成员会显示负伤，这两个数值越高，各项能力数值降幅越大，放入诊疗所可以慢慢减少病气。得病的成员也是可以使用的，但是会加重病情。阿曼达在剧情中负伤，通关之前不会完全恢复，通关后才会完全恢复。
	负伤	
	PTSD	创伤后精神紧张性(精神)障碍，与病气相同。
	能力低下	各种能力降低。
	派遣	佣兵派遣出战OUTER OPS时的标志。不能编入其他队伍，也无法在任务中使用。但是还是会增加GSM值和实战部队班的等级。

成员技能一览

部分成员会拥有一些技能，在角色选择时按△进入"详细"属性菜单，再按○就可以查看技能的效果介绍。技能基本分为任务技能、研发技能和特殊角色专有技能。使用具有任务技能的角色会让一些任务更容易完成。按照研发技能的提示，将成员放入指定的部门中就可以提升一些成员的数值，或达成制造出特殊武器的条件。

囮	成为敌人优先攻击的对象。在被敌人作为进攻目标时，气力自动回复，防御力上升。
チャネラー	任务中道具和俘虏的位置会详细地显示在地图上，搜索指定道具、回收俘虏的任务中非常有用的技能。
腰巾着	增加言灵"さすがです！"，为我方队友恢复气力。
工作员	攻击大型兵器时，一定几率出现高伤害。使用需要设置的武器时设置速度上升。
无线技术	使敌人的请求支援信号一定几率无效，同伴中拥有该技能的角色越多几率越高。使用炮击（STRIKE）和补给（SUPPLY）支援系道具时RANK增加。
レスキュー	编入医疗班时，诊疗所内的伤员恢复速度上升。我方进入濒死时一定时间内跑动速度上升。心脏按摩时需要连打按键的次数减少。心脏按摩复活同伴后，同伴所恢复的HP值增加。
声优	一部分言灵的效果增加
グリーンベレー	CQC攻击力上升，射击时伤害与命中率上升，生命值自然回复速度上升。拥有这个技能的同伴直接进行同步的时间缩短。一部分言灵效果增加。
SWAT	CQC攻击力上升。攻击敌人手脚时伤害增加。滚动动作击中敌人时可以让敌人倒地。和同伴同步的时间缩短。拥有本技能的同伴越多，CQC攻击力和手脚伤害的加成越大。
热血汉	气力自动回复速度上升。一部分言灵效果增加。
バーダー	使用望远镜时，用画面中央持续捕捉同一个敌人时，发挥和分析器（ANALYZER）相同的效果，即可以分析出敌兵的状态。
开发研究技能，被编入研究开发班时发挥效果	
ガンスミス（系列）	开发某一个系的武器所需的GMP减少。根据道具种类也分为不同的系列，在括号中标出。
光学技术	可以开发附带レーザーサイト（激光瞄准镜）的武器。
对战车ライフル设计	可以开发PTRD1941和PTRS1941两种武器，是针对战车有较好效果的步枪。
メタマテリアル技术	可以开发潜行布（ステルスマット）和光学迷彩（ステルス迷彩）
电磁兵器设计	可以开发武器"电磁波照射ガン"（电磁波照射枪，79号特别任务S取得设计图）、"电磁ネット"（电磁网，83号特别任务S评价取得设计图）和"レールガン"（轨迹枪，115号特别任务S评价取得）。
M134设计	可以开发武器M134
爱国者	可以开发爱国者（Patriot），这引领者在《MGS3》中使用的武器，弹药数无限！
大和魂	可以开发种子岛。
粮食班技能，被编入粮食班时发挥效果	
三つ星	可以开发RANK 3的军粮（RATION）
四つ星	可以开发RANK 4的军粮（RATION）
五つ星	可以开发RANK 4的军粮（RATION）
医疗班技能，被编入医疗班时发挥效果	
药剂师（专门药剂师）	任务中生命值自动回复速度上升。编入医疗班时"负伤"和"病气"恢复速度上升。
外科医	任务中生命值自动回复速度上升。编入医疗班时"负伤"恢复速度上升。
内科医	编入医疗班时"病气"恢复速度上升。
カウンセラー	编入医疗班时"PTSD"恢复速度上升。
特殊角色的技能	
マザーベース副司令	米勒的技能，所属"班"的全体成员士气上升。
FSLNコマンダンテ	阿曼达的技能，在实战部队时，所有个人说明中为"ゲリラ兵"（游击队兵）的成员士气上升。
二足步行兵器设计	修的技能，建立Metal Gear开发部门，打开主基地的Metal Gear Zeke开发选项
AI病气开发技术	奇爱博士的技能，Metal Gear Zeke的AI部分设计，奇爱加入队伍后才可以真正将Zeke开发完成
家庭料理	帕兹的技能，编入粮食班时所有成员士气上升。

注 1.在分配角色时，方向键左右可以切换列表模式（LIST-MODE），按下暂停键可以选择按表头的姓名、生命等各项数值进行升序或降序的排列，更方便玩家选择角色。

2.选择角色分配部门时，可以按方块键依次选定多名角色一起分配。按住方块键再按方向键上下可以快速选择多名角色。

3.基地内承载最大人数为350人，超过350人时会要求玩家马上解雇一些成员到350人。每个部门也有最大人数限制，实战部门为100人，其他4个部门为50人，初期能力为E级的成员也要分配到部门内工作，虽然力量微弱，但聊胜于无。要按照成员能力偏向来编制，中后期当部门成员人满为患时，部门等级将卡在一个阶段无法上升，只有收到新的强力成员并替换原有成员才能以差额方式逐步增加等级，也就是说专项能力至少要比部门内最低属性的成员高才行。因为部门人数限制的存在，后期C、D、E级的成员几乎全都要被解雇才能达到生产需求。

生产研发 DEVELOP

将成员分配到各个部门就是为了生产研发新的道具、装备和武器。进入生产研发项目，从上到下依次是武器（WEAPON）、道具（ITEM）、大型兵器（MECHA）和其他项目（OTHERS）。其中武器和道具是需要配合5个部门进行开发研究的，要求分为三类，每种物品的开发要求都包含其中的一项或多项：

1.对研究开发班、粮食班和医疗班三个部门的等级中的一个或多个有一定的要求。

2.一些特殊的武器还需要在游戏中达成一定条件获得研发图纸或特殊素材。

3.还有一些武器需要某个部门内编制有开发某种专项武器技能的成员。

达到开发要求的物品要花费GMP研发，研发程度以百分比表示，通过完成任务让时间经过，当研发度达到100%时开发完成。根据物品不同的等级，研发速度也不同，最高级的物品可能要花费十几个单位时间。

需要注意的是，实战部门提供的GMP并非如其他游戏中的金钱一样的数值，不是说每个单位时间内，实战部门都会为基地提供所有成员"+GMP"数值总和的那么多资金，GMP实际是一种开发能力，因此它的名字不是"资金"，而是"资金力"。GMP无法积累，当前的GMP总值是可以投入到开发中的资金力，比如当前你的GMP为10000点，你将其中的3000点投入到开发M16突击步枪中，那么在不改变成员编制的前提下，M16开发完成前你的GMP可用数值就是（10000－3000）＝7000点，当M16开发完成后，你又重新拥有了10000点GMP。所以合理分配当前的资金力，有效地进行长期、短期开发，才能让进度有条不紊地推进。开发出来的枪械，会随着单位时间的经过源源不断地自动生产出弹药，而消耗型武器和道具则会慢慢增加个数，非消耗型道具（比如各种探测器）都只有1个，不会丢失、损坏。

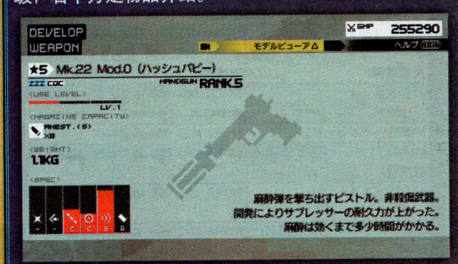
开发状况表示图标	
	开发条件不满足
	开发条件满足，可以分配GMP进行开发
	开发进行中

RANK和LEVEL

武器和道具的优劣以RANK和LEVEL区分。RANK为武器的阶级，高阶的武器性能有更明显的提高；LEVEL为武器的等级，通过实战，每种武器的每个阶级都会分别获得经验值（EXP），通过EXP升级，最高三级。简单说，分辨一把武器的优劣，RANK比LEVEL更重要，同种物品中，优先选择高阶。

武器和道具的属性

按△进入武器的"详细"属性界面，星号旁边的就是RANK，灰色、红色的三个格子是LEVEL（LV）。武器名称下面的标志，带CQC的为可以使用CQC，带ZZZ的为可以让对象睡眠，带STN的为可以让敌人眩晕，无字的蓝色长方形为有特殊用途的非杀伤性武器，比如可以吸引敌人的注意的道具和为队友加血的武器等。IN STOCK为当前储藏量。WEIGHT为物品重量，携带的物品重量越轻，角色的移动速度就越快，因此不必一直将不会用到的道具带在身上，适当减负是非常必要的。左下方的6条属性从左到右依次为：威力、行动抑制性能、连射性能、集弹性能、迷彩伪装率（カムフラ率）和装弹数，同样分为E到S级。右上方则是每一个任务的单位时间的生产数量，数量下方是生产该物品必要的部门等级，右下方是物品介绍。



武器和道具的分类

WEAPON AND ITEM CATALOG

武器分为十大类，每类中都有不同种类的武器等待玩家开发。从左到右依次是手枪（ハンドガン）、散弹枪（ショットガン）、突击步枪（アサルトライフル）、轻型自动枪（サブマシンガン）、狙击枪（スナイパーライフル）、机枪（マシンガン）、导弹发射器（ミサイル）、投掷武器、设置武器、接近武器。

道具分为3大类，回复道具（回復アイテム）、装备品和雷达（レーダー）

大型兵器和其他项目

MECHA AND OTHERS

大型兵器不能自己生产，只能在任务中回收回来，用途是派出到OUTER OPS完成佣兵任务，受到损伤的大型兵器只要放回车间（也就是从编队中撤销，放回生产研发的大型兵器一栏内）就能慢慢修复。

其他项目中包括关键道具、弹药和制服，里面存放着游戏中获得所有机密武器的研发图纸，弹药数量一般情况下都非常充足，每单位时间都会生产出非常多的弹药，上限为9999，制服则是游戏中得到的服装，分为任务可用和对战模式可用。



特殊

道具、武器设计图取得方法及升级效果

注 RANK提升时，会增加武器的攻击力，以下均不单独说明，只说明增加攻击力之外的其他效果。无其他效果或不能升级的为空白。

ハンドガン（手枪）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
Mk.22	初期拥有	消声器耐久度上升
EZ GUN（LR）	EXTRA OPS 032 机密书类回收，第一个区域	生命回复量增大
EZ GUN（MR）	MAIN OPS パスとデート 使用言灵“眠れ…”（英雄度达到115000时取得该言灵）让帕兹睡着，然后搜身后得到。	气力回复量增大
PM	EXTRA OPS 016 フルトン回收 三叉路区域	
PB/6P9	MAIN OPS ザドルノフ搜索6任务完成奖励	加装消声器
M1911A1	MAIN OPS サンディニスタ司令官接触任务完成奖励	加装消声器
M1911A1カスタム	EXTRA OPS 034 クレイモア回收，地图西南	加装消声器
C96（RANK3）	EXTRA OPS 020 S评价奖励	可以全自动射击
M19	EXTRA OPS 009 ターゲット射击任务完成奖励	
カンプピストル	OUTER OPS的“敌前哨部队の排除03” OUTER OPS的“敌主力部队の击破01”	命中率上升
バナナの栽培说明书	EXTRA OPS 035ホールドアップ任务完成奖励	香蕉，无升级

ショットガン（散弹枪）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
水平二连ショットガン	MAIN OPS アマンダ追踪 选别所的小房间	RANK 2锯短枪管，上弹时间缩短，隐蔽率上升，后面的升级缩短上弹时间。
水平二连(ゴム弹)	EXTRA OPS 023 敌兵歼灭任务完成奖励	缩短上弹时间
M37	EXTRA OPS 028 アイテム夺取	RANK 3增加装弹量，RANK 4加装消声器
スパス12（SPAS-12）	EXTRA OPS 062 亡者の遗产任务完成奖励	RANK 4增加装弹数8发
CAW	OUTER OPS的“敌据点の制压01”	

アサルトライフル（突击步枪）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
M16A1	初期拥有	RANK 3加装消声器
M16A1（ショットガン）	EXTRA OPS 023 敌兵歼灭 溪谷桥下	
M16A1（ショットガン，带激光瞄准镜）	EXTRA OPS 046 完全ステルス 精制所一层中央或坂道东北	
パトリオット	EXTRA OPS 068 カズとデート 攻击米勒，他气绝后搜身得到	
M16A1（グレネード）	EXTRA OPS 025 敌兵歼灭 最初区域内	
M16A1（グレネード，带激光瞄准镜）	EXTRA OPS 055 美兵救出 S评价奖励	
M16A1（スモークG）	EXTRA OPS 026 敌兵歼灭 米军ミサイル基地/通用口	
M16A1（スモークG，带激光瞄准镜）	EXTRA OPS 066 ミサイル迎击 S评价奖励	
M653	EXTRA OPS 059 心灵写真 南方中央的集装箱上	
M653(グレネード)	EXTRA OPS 047 完全ステルス 坂道中央	
M653(ショットガン)	EXTRA OPS 048 完全ステルス 集装箱上，需要用箱子垫脚才能上去	
M653(スモークG)	EXTRA OPS 049 完全ステルス 地下通路A中央	
RK47	EXTRA OPS 013 フルトン回收 小房间中 EXTRA OPS 039 据点防卫 北边小房间中	
RK47（グレネード）	OUTER OPS“步兵战斗部队の击破02”	
ADM63	EXTRA OPS 045 完全ステルス任务完成奖励	
ADM65	OUTER OPS的“敌前哨部队の排除01”	
RK47（スモークG）	OUTER OPS “装甲车部队の排除4”	
RPK	EXTRA OPS 037 ホールドアップ	升级后弹夹容量增加
FAL	EXTRA OPS 036 ホールドアップ 西边小房间	RANK 3轻量化，RANK 4加装激光瞄准镜
SUG	EXTRA OPS 047 完全ステルス S评价奖励	
G11	EXTRA OPS 048 完全ステルス S评价奖励	
火龙の刚翼（种子岛）	火龙狩猎任务随机奖励物品	

サブマシンガン（轻型自动枪）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
M10	MAIN OPS アマンダ追踪	
M10(バレルジャケット付)	EXTRA OPS 036 ホールドアップ 北边的小房间	
Uz61	EXTRA OPS 015 フルトン回收 坂道中央东侧	
MP5A2	EXTRA OPS 057 パパラッチ 中央小房间红色的门前	
MP5SD2	EXTRA OPS 037 ホールドアップ S评价奖励	
M1928A1	MAIN OPS 火口内基地潜入	

スナイパーライフル（狙击枪）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
M1C	MAIN OPS 开端/资材搬入施设调　任务完成奖励	加装3阶段变焦瞄准镜
M1C（气力回复弹）	EXTRA OPS 046 完全ステルス フェルテ・ラ・ラデラ区域	加装3阶段变焦瞄准镜
M21	MAIN OPS ザドルノフ搜索4任务完成奖励	加装3阶段变焦瞄准镜，RANK 4增加散弹枪管，RANK 5加装消声器
M700	EXTRA OPS 058 パパラッチ任务完成奖励	
M700（生命回复弹）	EXTRA OPS 041 据点防卫任务完成奖励	
モシンナガン	MAIN OPS 对战车战：T-72U	麻醉狙击枪，RANK 5加装消声器
SVD	EXTRA OPS 035ホールドアップ ボスケ・デル・アルバ区域中央	RANK 4增加装弹量
SVD（ナイトビジョン）	OUTER OPS的“敌据点の制压03”	为夜视瞄准镜版
WA2000	EXTRA OPS 065 プーヤン・ミッション S评价奖励	RANK 4增加三阶段变焦瞄准镜
PTRD1941	EXTRA OPS 050 完全ステルス エル・セナガル/峡谷	
PTRS1941	EXTRA OPS 049 完全ステルス S评价奖励	
ステルスガン	MAIN OPS 对メタルギアZEKE战任务完成奖励	隐形枪，增加使用次数
レールガン	EXTRA OPS 117 对クリサリス改战 S评价奖励	
レールガン用ダイナモ	和轨迹枪同时获得，合作时充电用	

マシンガン（机枪）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
M60	MAIN OPS ジャングルトレイン追踪任务完成奖励	
M60(撤甲弹)	EXTRA OPS 043 重要物资防卫任务完成奖励	
M63A1	OUTER OPS“步兵部队の击破03”	RANK 4增加装弹量
PKM	EXTRA OPS 028 アイテム夺取任务完成奖励	增加装弹量，RANK5加装散弹枪管
MG3	EXTRA OPS 031 机密书类回收任务完成奖励	
MG3（撤甲弹）	EXTRA OPS 044 重要物资防卫任务完成奖励	
M134	EXTRA OPS 075 对装甲车战:LAV-typeC Custom S评价奖励	
电磁波照射ガン	EXTRA OPS 079 对战车战:T-72A Custom S评价奖励	

ミサイル（导弹发射器）

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
M202A1（RANK3）	EXTRA OPS 062 亡者の遗产 S评价奖励	
M202A1（RANK4）	EXTRA OPS 107 对战斗ヘリ战:Mi-24D Custom S评价奖励	
RPG2	EXTRA OPS 030 机密书类回收任务完成奖励	
RPG7	EXTRA OPS 0038 据点防卫任务完成奖励	
FIM-43	MAIN OPS 对战斗ヘリ战：Mi-24A	
XFIM-92A	OUTER OPS“敌主力部队の排除02”	
カールグスタフM2	MAIN OPS 对クリサリス战	
Cグスタフ（榴弹）	EXTRA OPS 024 敌兵歼灭任务完成奖励	
Cグスタフ（フルトン）	EXTRA OPS 98 对战车战MBTk-70Custom任务完成奖励	
M47	EXTRA OPS 111 对战斗ヘリ战:AH56A-raider Custom S评价奖励	
轰龙の重牙（“人间パチンコ”用支柱）	轰龙狩猎任务随机奖励	
核龙の粘液（“人间パチンコ”用ゴムRANK1）	核龙狩猎任务随机奖励	
核龙の浓液（“人间パチンコ”用ゴムRANK2）	EXTRA OPS 127 ギアレックス・G奸灭作战任务随机奖励	
核龙の激液（“人间パチンコ”用ゴムRANK3）	EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务随机奖励	

投掷武器

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
スタングレネード	MAIN OPS アマンダ追踪 关押阿曼达的小楼的二楼 EXTRA OPS 022 敌兵歼灭 精制所一楼	震撼弹，增强效果范围
スモークグレネード	MAIN OPS 开端/资材搬入施设调　任务完成奖励	烟雾弹，增长冒烟时间
チャフグレネード	MAIN OPS 对ピューパ战	电子妨碍手雷，效果时间增长
スモークグレネード（不同颜色）	MAIN OPS ザドルノフ搜索 沼地东南	
电磁ネット	EXTRA OPS 083 对战车战:MBTk-70 Custom S评价奖励	
睡眠ガスグレネード	EXTRA OPS 027 敌兵歼灭 S评价奖励	睡眠手雷，催眠效果强化

设置武器

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
C4爆弹	MAIN OPS チコ救出	
クレイモア地雷	EXTRA OPS 018 ターゲット爆破 关押阿曼达的小楼的二楼	
杂志の台割	EXTRA OPS 051 障害物爆破	延长吸引敌人注意力的时间
人气ホビー杂志の台割（　刊ファミ通）	EXTRA OPS 010 フルトン回收任务完成奖励	
人气ホビー杂志の台割（电击PlayStation）	EXTRA OPS 011 フルトン回收任务完成奖励	
人气ホビー杂志の台割（电击ゲームス）	EXTRA OPS 018 ターゲット爆破任务完成奖励	
人气ホビー杂志の台割（　刊少年マガジン）	EXTRA OPS 013 フルトン回收任务完成奖励	
对战车地雷	EXTRA OPS 029 アイテム夺取任务完成奖励	
デコイ	EXTRA OPS 008 ターゲット射击	诱饵，增加强度
空中机雷	EXTRA OPS 014 フルトン回收 尾根西北	
睡眠ガス地雷	EXTRA OPS 064 プーヤン・ミッション任务完成奖励	
料理本の取材メモ	EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务完成奖励	
支援补给マーカー（设置型）	MAIN OPS チコ救出	
支援炮击マーカー（设置型）	MAIN OPS チコ救出	

道具

设计图名称	入手场所	RANK提升效果
ボンカレーのレシピ	MAIN OPS 对战车战：T-72U	
レーション	初期拥有	增加回复量
生焼けレーション	神秘小岛狩猎任务，小台上使用烤肉架烤肉，很短时间就按动作键结束烧烤	
こんがりレーション	恰到好处地烤熟军粮	
コゲレーション	烤军粮时间过场后得到烤焦的军粮	
フルトン回收システム	初期拥有	气球，增加夏代数量。RANK 4，回收敌人时掉落一个道具，RANK 5，回收敌人时掉落2个道具
ステルスマット	MAIN OPS 对メタルギアZEKE战任务完成奖励	
ステルス迷彩	EXTRA OPS 050 完全ステルス S评价奖励	
ダンボール战车	MAIN OPS ザドルノフ搜索2	
暗视ゴーグル	MAIN OPS 对ピューパ战	
盾	MAIN OPS 热带云雾林へ	增加耐久度
盾（不同颜色）	EXTRA OPS 055 美兵救出 中央偏西的瓦砾堆	
无限バンダナ	EXTRA OPS 119 对ピースウォーカー改战 S评价奖励，无限头带	
ソリトンレーダー	MAIN OPS ザドルノフ搜索1任务完成奖励	
ソニック・アイ	MAIN OPS ジャングルトレイン追踪任务完成奖励	
缶入り清凉饮料のレシピ	MAIN OPS 对装甲车战 LAV-typeG 任务完成奖励	
ドリトスのレシピ	MAIN OPS 对装甲车战 LAV-typeG 任务完成奖励	
ダンボール爆弹	MAIN OPS ザドルノフ搜索2归还点附近	
スタンダンボール	MAIN OPS ザドルノフ搜索6	
スモークダンボール	MAIN OPS ザドルノフ搜索5	
救命ダンボール	MAIN OPS ザドルノフ搜索5任务完成奖励	
AXE（アックス）	EXTRA OPS 011 フルトン回收任务完成奖励	
アサシン・ストロー・ボックス	MAIN OPS 采掘场伪装基地从房子上有“信念之跳”提示的地方跳下来	
WALKMAN	初期拥有	RANK 2增加曲目，RANK 3增加曲目且可以选择曲目，RANK 4增加曲目且可以随机播放

佣兵任务 OUTER OPS

派MSF部队到各地作战，等级由低到高分为E、E+、D、D+……S、S+、SS这13个级别。选择任务就会进入布阵阶段，玩家可以将实战部队的成员、回收的大型兵器和Metal Gear Zeke分配到8个格子内，一次设定多个部队并同时派到不同的任务中，不过这样分散了自己本来就不够多的战斗力，对于初期低级的任务还好，高级任务很容易血本无归。步兵之道自然是越强越好，推荐在清任务时以一一支主力部队挨个完成任务为准，尤其是对付A级以上的部队时，将所有名字中带（C）的高级大型兵器都编入小队中，前排受到攻击的几率大些，放血多的部队。最好每支部队也配几个步兵，士兵会自动使用开发研究出来的高级对战车武器，9999血的士兵使用各种重武器还是非常厉害的。设置妥当之后选择出击，一个单位时间后战斗结束，可以选择是否查看战斗过程。战斗结束后，我方参战的部分成员的能力会得到成长，抓住的敌人会根据是否有“敌属性”自动放入仓库或进入接待室。战车等大型兵器有可能会在战斗中LIFE降为0%而彻底损坏，这就无法回收或修理了，只能再去任务中捕获战车。

可以在佣兵任务中获得一些箱子和特殊弹药等道具、个别武器的设计图和几套服装，通级别下的任务出现的物品是去顶的，但是到底是哪个任务可以确定出现该物品测试随机的。不过我们的目标是将所有佣兵任务都完成，所以只要挨个完成就好。下面给出会出现的设计图和服装。

设计图：RK47（グレネード）设计图、XFIM-92A、M63A1、ADM65、RK47(スモークG)、RK47(スモークG)、カンプピストル（坎普手枪）、SVD(ナイトビジョン)、SVD(ナイトビジョン)。

服装：ネイキッド（チョコチップ）、ネイキッド(リーフ）、ネイキッド(スプリッター)、バトルドレス(ヘルメット装着)。

注 通过完成任务经过单位时间，回到基地调查佣兵任务结果，这个结果其实并不是惟一的，如果你发现战斗中有大型兵器被击毁了，可以推出游戏读刚才完成任务时的自动存档回来再次调查结果，战果就会改变。因为战斗过程中的随机性很大，计算结果的时机和存档的时机出现了交错，这算是一个良性小BUG吧！不过敌方如果太强，在SS级战斗中损失一两台低级的战车还是可以接受的结果，而且这样的惨烈战局无论S/L大法多少次也不会有太大改观吧……

METAL GEAR

修加入后开启，可以收集部件；奇爱博士加入后可以完成AI部分，真正完成Zeke的制造。

Zeke的主体分为4个身体部件和4个配件。身体部件（MAIN PARTS）分为行动部件（WALK UNIT）、能量部件（POWER UNIT）、脚部部件（FOOT PARTS）、头部部件（HEAD PARTS）；配件（OPTION PARTS）可以安装四种，有喷气发动机组件(JET PACK)、雷达（RADOME）和轨迹枪（RAILGUN）等。

需要在游戏中对战AI兵器的任务中获得部件的素材，每五个素材组成一个部件或配件。

AI部分存储在AI储藏室（AI STORAGE），AI分为四种功能：机动（Mobility）、索敌（Sense）、攻击（Attack）、自律（Control）。完成度越高AI性能越高。

除了Zeke主体和AI的收集外，玩家还可以自定义Zeke的颜色，甚至创造属于自己的声音让Zeke发出，这用到了VOCALOID机能（与初音的机能相似），通关后开启，需要先到游戏开始菜单的EXTRAS项目下选择VOCALOID，创建声音后传到官方服务器上进行转码，过一段时间下载回来，就可以在基地内配置给自己的Zeke了。

Zeke组装好后可以派到OUTER OPS任务中战斗。在打出真结局之后，Zeke可以作为训练用机体在EXTRA任务中反复对战。



数据库 DATABASE

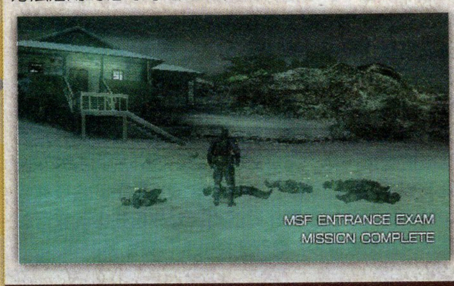
谍报班设立后出现。数据库中可以查看游戏中的各种数据，在PROFILE中按△可以更换称号（CODENAME）。



征兵 RECRUIT

通过搜索无线网络热点获得士兵，有一个热点就算一个慕名而来的士兵，没有热点则搜不到任务。用过的热点经过48小时可以再次使用。可以通过将PSP的系统时间向后调48小时达到再次搜索的目的，不过比较麻烦。

进入任务后，要在1分钟内将所有志愿兵打晕。英雄度越高，出现高级士兵的几率越大，高级士兵气力也更多，后期的高级兵种还会还击，不过如果可以利用好CQC，将连续CQC和用摔出去的士兵砸其他人的方法活用的话时间还是足够的。



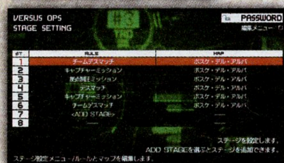
公车S级士兵收集大法

通过任务回收必定会出现在关卡中的S级士兵是一种方法，只要技术好，一定可以收到高级兵，不过刷任务时间较长，相比征兵，效率不够高。要想刷S级士兵，经验证，最有效的方法就是热点搜索了。后期玩家英雄度上万之后，搜到的士兵高级别的几率非常大。不过待在一个地方不动，热点很快就用完了。最佳方法是出行时走到哪里征到哪里！比如坐公车或乘私家车出行时（当然是你不开车的时候……），在城市街道上经过时，会搜到无数个不同的热点，足够刷出几十个士兵，因为基数大，S级士兵的出现几率极高，一路上能刷出不少拥有优秀能力的士兵！

这种征兵的感觉非常有趣，坐在车窗旁，看着身边的一栋栋大厦，搜索热点，心中想着“是在将那些楼里有热点的家伙们都找出来变成自己的同伴”，一种极大的娱乐精神作祟，让人异常快乐。



对战任务 VERSUS OPS



和其他玩家对战，基本规则分为组队死亡竞赛（チームデスマッチ）、抢夺任务（キャプチャーミッション）、据点制压（据点制压ミッション）、死亡竞赛（デスマッチ）。游戏将按一个个阶段（ステージ）进行，游戏开始前，HOST创建房间，制定一连串的阶段，每个阶段都有独立的规则和地图，游戏开始后，顺次进行下去。详细的规则（ルール）设定中可以设定最大玩家人数（最多6人，最少2人），下面依次是队友攻击判定、队友杀手（连续3次）自动踢出房间、10分钟无操作自动踢出房间、自动分配队伍、爆头高伤害等是否有效，对战开始前的准备时间，是否可以使用斯内克、可用武器设定、四种规则的游戏时间和判定胜负的规则。基于小队的规则下，合作模式中的各种行动都在同伴间适用。对战模式中玩家可以携带的物品数量少，可以选择的服装数量多。

交换成员 TRADE



将成员移动到交换待机室（テレード待机室），进入“交换成员”，建主或搜寻主机后进入交换界面。选择用自己的成员和对方交换，交换只能是一对一，而且必须是能力相差不多的才可以。比较苛刻。

礼物派送 DELIVERY

将自己开发出来的物品送给同伴。进入“礼物派送”栏后，选择创建新礼物（CREATE NEW GIFT），之后可以设定多个项目：

1.指定收货人（ADDRESS），可以是好友ID，也可以是任意人（选FREE）。

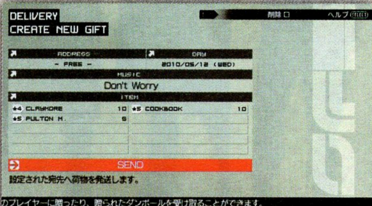
2.指定派送日期，日期为一年之内，可以当做生日礼物送给其他玩家。

3.选择礼物中的音乐。

4.选择礼物内容。

第四点肯定是重点，所有数量惟一的道具都不可以赠送，比如武器、雷达等，各种消耗品可以赠送，一次可以放入8组物品，包括道具和武器。将睡眠地雷这样的实用高级道具送给进度较慢的朋友对他们的帮助很大，不过不要将强力道具乱给朋友，也许会破坏别人层层递进的游戏乐趣！

与同伴联机一次后，同伴就会收到你的礼物，到达礼物设定的日期，就会出现在INBOX中，打开礼物包才能获得你送出的物品。



任务基本介绍



MISSIONS

本作的主体是以任务制划分的，分为主要任务（MAIN OPS）和特别任务（EXTRA OPS）。主要任务就是游戏的主线流程，主要任务分为一至五章，没有编号，顺序进行即可通关。特别任务共有128个，相当于游戏的分支任务，不用进行任何特别任务就可以将游戏通关，特别任务开启方法不同，并非顺序开启，但是相似目标的任务会从简单到困难排在一起，方便查找。

每个任务都有最大游戏人数限制，主要任务中只有第一个是限定单人游戏，其他的潜入任务最大2人，对战车和AI兵器的BOSS战为4人。特别任务中单人限定任务数量则多于主要任务，其他两种也是2人和4人上限。

人数上限右侧的骷髅图标（1到5个）代表任务的难度。最高难度为红色的5颗骷髅。

选择任务的分栏比较体贴，主要任务和特别任务单独列出，还可以根据地图选择任务和查看所有任务。主线流程中已经打出来的所有漫画过场都可以直接在任务选择菜单中选择观看。选择任务时按△可以查看任务情报，L或R可以在已经获得的任务评价和兵士情报两栏间切换。兵士情报，根据不同的间谍等级可以看到更高级兵种的数量。

选择任务后米勒会通过通信简单讲述任务目标，如果是可以合作的任务，就需要玩家选择是单人游戏（SINGLE）还是创建主机（HOST）。单人不用多说。创建主机后就可以在任务准备界面等待其他玩家进入。想参加任务的玩家要在任务选择界面的CO-OPS一栏中选择HOST SEARCH（搜索主机），选择与主机相同的频道（CH）并选择“通信ON”就可以搜到主机（当然要在无线局域网联机范围内，或者使用盟区、PS3的联机软件等），之后选择进入主机创建的房间。进入房间后都停留在准备菜单上，做好准备后择开始任务（START MISSION）。屏幕右侧的玩家ID是当前加入的同伴，ID上方有实心方块图标时代表已经做好准了，所有同伴都做好准备后任务开始。

任务准备 TRADE

进入房间后进行任务准备。

第一项可以收听任务简报（BRIEFING FILES），简报第一栏是当前任务的简报，按R可以进入档案库（ファイルライブラリ，FILE LIBRARY）收听全部简报，包括非常非常多的语音记录，通关后还有引领者和伊娃的录音，希望了解剧情的朋友绝对不容错过！

选择ENTRY GATE（入口大门）进行装备整理。这里可以更换控制的角色（CHARACTER），有些任务限定必须使用斯内克或MSF士兵，斯内克并非所有关卡的最佳人选，使用MSF士兵，利用不同的能力可以让任务更轻松，比如直接在地图上显示道具、俘虏位置的チャネラー技能；变更服装（UNIFORM）；设置预设的合作通信选项（CO-OPS COMM.）；改变道具（ITEM）；改变武器（WEAPON）。



服装 UNIFORM

随着流程进行会逐渐开启更多的可选服装，每种服装都有自己的特性。针对不同地面的隐蔽性，级别从低到高依次是E、D、C、B、A、S。不同的服装的物品格数也不同。其中最值得玩家注意的是以下几款：野战服（J.FATIGUES），各项能力适中；潜入装（SNEAKING），走路不会发出足音，潜入必备！但是主武器的弹药上限低，第二张“对战斗ヘリ战：Mi-24A”飞机BOSS任务完成后取得；战斗装（BATTLE），防御力高，可以携带三种主武器，隐蔽度低，战斗能力高；赤裸上身（NAKED），移动速度增加。狩猎任务达成S后可以取得相应怪物的迷彩，效果非常有趣：火龙迷彩（LIOLAEUS），可以使用新的言灵“キュ————”，发出火龙的叫声，范围内的敌兵都会惊恐害怕（捂住耳朵一小段时间）；轰龙迷彩（TIGREX），滚动撞倒敌人带有吹飞效果；核龙迷彩（GEAR REX），CQC束缚住敌人后，连续按攻击键勒脖子的拘束攻击可以将敌人的气力夺取过来。

合作通信和言灵 CO-OPS COMM.

联机中的通信除了交流作用之外，还有一种有趣的技能——言灵。特殊的MSF兵拥有额外的言灵技能。发动言灵，必须先将特定的语句放在预设通信条目中，并按△开启该语句的言灵效果，之后该界面会有声波的画面效果，一次最多可以开启4个言灵语句。游戏中的通信语句本身就非常之多，拥有言灵效果的通信语句更是需要在游戏中达成条件后才能取得。任务中使用言灵，就无法获得S评价（最高A评价）。

英雄度达到一定标准可以开启新的带有言灵效果的CO-OPS通信语句，都是非常强大的言灵。比如11万5千英雄度时开启的言灵“眠れ…”，可以让视野中的敌人全部睡着！

装备物品

选择任务中使用的物品是一门学问，除了一些对物品有特定要求的任务之外，可以自由选择想要携带的物品。没有重量限制，但是有格数限制，武器栏白色的实心正方体图标的格子为主武器格，线条正方体图标的格子是其他武器格。装备物品时可以选择想要使用的物品的RANK，也就是说可以使用低级物品。相同种类的物品只能携带一个，比如各种箱子、支援道具等。只有武器有重量，携带的物品总量越重，移动的速度越慢（不明显，但是确实有差别）。所以在必须潜入不能杀人的关卡中，不带重机枪、C4和手雷等武器还是非常有必要的。

不同的服装下的道具配置会分别记录，方便玩家即时换装。

任务评价

游戏以任务制进行，每个任务都会分单人和合作两个评价分别记录。评价由低到高依次为C<B<A<S。

任务完成后的结果画面会分为以下几个部分对任务进行总结。

英雄度：高评价过关、回收更多的士兵可以取得更高的英雄度。英雄度影响你征兵时可能出现高等士兵的几率，英雄度达到一定程度可以开启收集相关的隐藏要素。在任务中杀人、使用补给支援、炮击支援等行为都会降低过关后取得的英雄度，甚至会出现负值。

武器经验值：使用武器即可获得经验值，提高武器的LEVEL（并非RANK）。

任务统计：任务统计包括过关时间（クリア时间）、总杀人数（总キル行为）、触警回数（アラート回数）、敌濒死回数和过场动画QTE完成度（アーティストデモポイント）。除了最后一项外，都是越少越好。少杀人、少触警、在更短的时间内通关才可以取得高评价，不杀人、不触警并在最短时间内完成任务可以取得S级评价。在任务中使用言灵、隐形迷彩等道具将无法取得S级评价。BOSS战不计算触警回数。

主线流程攻略

序章 无界之师 国境なき军队

开端/资材搬入设施调查

开端是训练关卡，大首领为无界之师（后简称MSF）的士兵们演示实战技巧，按照提示的按键操作就可以完成。也可以按START键跳过教学模式。

之后是第一个任务，斯内克在哥伦比亚海岸前行，使用手雷炸开前方的铁门通过，剧情后开始第一个潜入任务，从这里开始你就可以选择自己的行动方式了，可以全程秘密潜入取得高评价，但是要处处小心；也可以使用突击步枪将敌人全部杀死，但是敌方呼叫增援之后战斗还是非常难缠的。潜入的话，目前因为是最普通的服装，FREEZE的效率较低，用Mk.22麻醉手枪射击敌人头部让其睡眠再步步前进最好。

第一章 无师之国 军队なき国家

サンディニスタ司令官接触

桑地诺司令官接触

获得富尔顿回收系统（后简称气球），无力化的敌兵都可以使用气球回收，因为本作不能拖动敌人的身体，回收后就不怕其他巡逻兵发现你刚刚放倒的敌人了。经过丛林、峡谷和沼地三个场景，可以全部回收也可以完全不管敌兵潜入经过。来到リオ・デル・ハーデ区域，将此区域内所有敌兵都无力化才能完成任务。需要注意的是哨塔上的敌人，他站得高望得远。

アマンダ追踪

追踪阿曼达

从上一关的结束地点开始，此区域敌兵增援赶到，不易久留，靠西侧麻醉迎面来的两人快速离开。然后要经过几个区域，大桥的场景可以玩一下，靠近护栏翻出去扒住边缘悄悄绕过敌人，当然用Mk.22搞定之也可以。最后到达选别所，西边的小房间和正前方的小房间内有俘虏和设计图，记得拿到。之后从前方左侧的入口进入到达出口。

注 本关开始的リオ・デル・ハーデ区域内，之前关押阿曼达的小楼的二层地板上有震撼弹（STUN GRENADEG）的设计图，这是非常有用的道具，而且比较容易遗漏，临走前记得取得！

对装甲车战：LAV-typeG

步兵总数：8个

这是游戏中的第一种BOSS战，也是第一场装甲车战。步兵只有8人，因为没有潜入服，无法尾随敌兵一个个FREEZE后无声无息地回收掉。所以要尽量在不让敌人发现的前提下干掉最多数量的敌人，第一波的4个步兵都处理掉之后一小段时间，装甲车会放出4名支援步兵，再处理掉步兵后对装甲车造成一定的伤害，部队长显身，麻醉或直接射杀后装甲车回收成功。也可以带着火箭筒和重机枪转着圈强攻，直到装甲车爆炸。

チコ救出

救出奇科

山岳地形，有一些狙击手穿着隐蔽服装躲在不容易发现的角落里守住路径，树后面和高台上是其最喜欢待的地点。有一个狙击手在三叉路区域内的高台上练习射击下方的稻草人靶子，麻醉枪麻醉之。一路使用SRND.IND.探测声波，蹲着小心前进，如果引起敌人注意，就迅速逃离，不会触警。最后到达アルデア・ロス・デスピェルトス区域，非警戒状态下靠近青色的门按下动作键可以查看房间内的情况，找到奇科所在的房间（随机）顺利过关。

ジャングルトレイン追踪

追踪丛林列车

开始的区域和上关相似，经过三叉口，走东北的入口进入“入り口”，之后来到精制所，从梯子上二楼，从另外一侧出来下楼梯到エル・カダルソ 区域，这里需要将区域内所有敌人无力化，可以上列车顶然后由上而下一一麻醉，会给你一小段时间用气球回收士兵，之后任务结束。

BOSS 大型兵器对战方法

装甲车、坦克和直升机战等大型兵器的基本战法类似，基本战法分为两种：

一种是猛攻大型兵器主体，上方的白条是生命值，每格代表10%的血量，将生命值全部耗光后，BOSS炸毁，任务完成，不过这样无法回收装甲车。战斗中使用重机枪、导弹发射器等主攻，战车后方的红色燃料桶是其弱点所在，命中时伤害最高，打爆时还会产生硬直，其次履带的伤害也较高。不过这样无法取得S级评价，但是比较直接。后期的超强战车如此战斗稍有困难，因为攻击力极高，而且生命值超长，多人合作时可以尝试。

第二种就是潜入式作战，将大型兵器周围步兵和增援来的所有步兵都无力化，如果途中并未被战车内的部队长发现，他就会探出头来。如果途中被发现了，也可以继续无力化步兵，所有步兵都处理掉后部队长不会直接探出身来，需要对战车本身造成一定伤害，之后他会露出身形。无力化部队长之后战斗结束，未爆炸的战车也会被回收到基地内，可以用在OUTER

特别任务中的大型兵器配备的步兵总数非常高，通常在20个以上，只有气球一种回收装置是无法将所有步兵回收的。范围回收敌人和一触即发不需要事先对步兵无力化两个特点让睡眠地雷和睡眠火箭筒是完美完成任务的必要道具，睡眠火箭筒还可以通过补给支援补充弹药，所以有多少步兵都不用担心回收装置不够了。不过睡眠火箭筒发射时声音很大，会引起其他敌兵的注意，不会引起战车注意。

步兵两人一侧分站战车左右，战车前进时，所有步兵都会整齐地向前走，在拥有了潜入服后，可以大胆上前，从最后面的步兵开始FREEZE，Holdup完一侧的两个，在Holdup另外一侧，战车是不会发现你的。可以用气球回收，也可以将地雷摆在步兵中间用麻醉枪射击引爆。如果是坦克，要小心随时赶来的增援步兵，装甲车则不用担心。

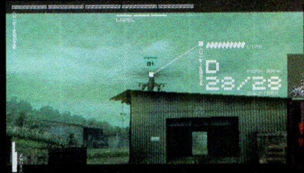
另外，用睡眠火箭筒对付装甲车最爽，在第一波步兵消失后，装甲车会先停下一次左右小幅度扭动炮台然后继续开一小段，第二次停下会呼叫增援（有语音提示），我们一直跟在装甲车屁股后面一段距离，等装甲车一开门，第三个步兵脚落地的瞬间发射，四个步兵就都送上天了！如果发射早了，第四个可能因为没下车而没有直接回收，但是因为没下车所以也不会听到枪声，之后补收即可；发射晚了比较麻烦，第一个小兵会跑到车子侧面，赶紧搞掉。另外冒险一点的办法就是，尾行装甲车时距离稍近一些，将将进入一会儿下来的步兵的视野范围内，装甲车停下时不要动，第一个步兵下来会发现你，但是他不能确定敌情，愣神一下准备走过来，这个时间足够4个步兵都下车，而且第一个也不会跑到侧面。

对付坦克要争取一次将四名步兵全都Holdup，之后快速回收，并马上装备刺客稻草箱不要动，这样敌兵就不会发现你。如果增援已经赶来，来不及将所有步兵回收，也要立刻套上箱子，等待下一次机会。

武装直升机战比较麻烦，不过直升机只有低空飞行时才容易发现玩家，比较有效的办法是在步兵的前进路线上摆放睡眠地雷，4人步兵小队巡逻中，如果敌人自己踩上最好，4个都立刻被回收，但是踩踏判定很小，最好稍稍拉开距离盯着地雷，如果没有踩到，在步兵腿之间的空隙用麻醉手枪射击引爆，之后立刻套刺客箱。所有步兵都处理掉后，飞机上的部队长也比较难麻醉，不过他血量相比其他两种战车的部队长来说比较少，麻醉狙击或麻醉手枪都行，打准些。或者干脆用毒刺锁定机舱一发搞定！

大型兵器飞机关卡邪道打法：使用枪械（推荐PTRD或PTRS对战车步枪）准确命中驾驶员座舱的玻璃部分，积累一定伤害后座舱破坏，部队长被迫露出身体（和清理完小兵时一样），麻醉部队长任务直接完成。靠此方法轻松获得S级评价！

注 1.记得带上分析仪（ANALYZER）进行大型兵器战，确定总步兵数！
2.多人合作，步兵总数会根据参战人数成倍增长……





对战车战：T-72U

步兵总数：10个

需要注意的是坦克本身的视野范围要比装甲车广，还可以360度转动炮台，所以在后面尾行步兵时要小心坦克回头。只要任何一个步兵被处理掉，就会立刻出现援兵，不会像装甲车一样4个步兵都被处理掉才会从车厢内放出4个新的。并且坦克的援兵是在地图外围的几个点随机出现的，援兵出现前会在出现地点扔一颗闪光弹，之后凭空出现援兵，蹲着快速向坦克移动，所以要想不被敌兵发现，一定要听声辨位，时刻留意有没有步兵靠近自己。不被发现的前提下，处理所有敌兵后，部队长出现。被发现的话，就需要处理掉所有敌兵，然后对坦克造成一定伤害，部队长才会出现。

需要注意的是，坦克的步兵佩戴了头盔，无法用麻醉枪一击爆头打出高伤害直接进入睡眠，第一枪命中头部会将头盔打掉，再命中头部才会使其睡着。所以可以选择连续两发打头，或多发子弹打身体。

完成后主基地交换士兵的选项出现。

バリケード破坏

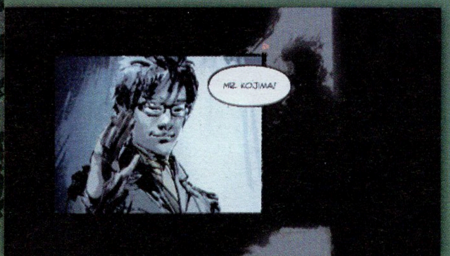
路障破坏

必须携带C4炸药。原路反回救奇科的区域，也就是上一关开始的区域，将C4安置在墙壁上（障碍），然后躲远点不举武器按攻击键引爆炸开通路，通过后任务完成。

火山口基地潜入

几个区域的连续潜入任务，并不困难。最后一个区域的碉堡需要注意，上方的敌人视野开阔，在碉堡门前区域走动会被上方的敌人看到，但是不会触警，他们会爬梯子下来搜索你，躲在梯子旁边等他一下来就处理掉即可，也可以从一开始就在下方用麻醉枪将碉堡上的敌人点掉。爬上楼梯找好时机挨个清理，从另外一侧下楼由入口进入基地内部。

剧情，一排卡车，挨个调查，其中64779号是存放过核弹头的卡车，搜查它就会结束任务。不过先不要搜查这辆车，其他车内还有很多有意思的东西。其中63824号卡车内隐藏着小岛秀夫，调查后得到士兵“小岛秀夫”！



BOSS 大型AI兵器战法

游戏中有数种大型AI兵器，前期的三种分别是虫蛹、蝶蛹和茧。每个AI兵器的战法类似，只能使用实弹进行摧毁性攻击。对AI兵器本体攻击，伤害较低，但是容易命中；对红色的AI罐攻击，伤害高，但是不容易瞄准。生命值消耗完后AI兵器会倒地，这时候AI罐（AIPOD）的HP会显示在画面中，及时将AI罐的生命值耗光后，靠近按动作键就会进入AI罐内，之后有一分钟时间拔出AI记忆体，不管拔出多少条，任务都可以完成。如果没有及时将AI罐的HP耗光，或时间限制内没有进入AI罐中，它都会重新站起来并恢复一些生命值，需要重复上面步骤。

AI兵器战结束后，可以回收AI记忆体和AI部件两种素材。AI记忆体是通过最后一个步骤在罐子中拔取的，可以拔起的AI记忆体显示为激活状态，有颜色，画叉的块为战斗中被破坏的记忆体，黑色的为未激活的记忆体，单人游戏时，无法将未激活记忆体激活，所以只能拔出已经激活的部分。多人游戏时，在一个角色进入罐中，其他人还会在外面与AI兵器作战，它的某些行动会激活内部的AI记忆体，这样就可以拔出更多的记忆体了。

战斗过程中如果主攻AI罐，被破坏的记忆体会更多，也就是说可以获得的AI记忆体数量更少；如果主攻兵器的主体，部件被破坏后，战斗结束后就无法回收，所以获得的机体部件就会更少。如何取舍就看你的需要了。

対ピューパ战

对战虫蛹

虫蛹的外形很像缩小了的Shagohod（《MGS3》），它可以在基地内斜坡上高速行驶。除了机体的扫射外，头部的巨炮比较有威胁，在其准备射击时离开原站位即可躲避。放电分为小电、较大的电击和全屏电击。小电击会有“放电开始”的提示，只要一直跑动就可以躲开；中型的电击时，会有“最大电力输出”的提示，最好躲开其前方的视野范围配合翻滚躲避；全屏电击前，虫蛹会放出数量众多的小型继电器，通过这些分散在场景中的继电器吸引电能实现全场地范围的电击，躲避的方法是跑到洞口处，将附近的几个继电器打爆，之后它的放电就会无威胁了。除了这些远程攻击，虫蛹还会冲刺撞击和用两个前臂砸击，看到其蓄力的准备动作时就侧向移动离开其行进路线。



另外，场景中有梯子可以上到二楼，很多攻击都不会命中，可以躲起来放冷枪。

推荐携带火箭筒和重机枪两把武器。

第二章 英雄的幻影



英雄の幻影

热带云雾林～

热带云雾林

本关开始，靠近敌人后如果CQC出手晚了，就会被敌兵先用CQC擒住，需要连续晃动滑杆挣脱（左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆）。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人。贴边潜行仍旧是最佳选择。

对战斗ヘリ战：Mi-24A

步兵总数：20

大型兵器战斗直升机与装甲车和坦克稍有不同，因为它不是在地面上行驶，所以更难以琢磨，在对付步兵时，很容易被其发现。处理掉一波4个步兵后，直升机会先继续攻击一段时间，然后悬停在地处放下4个援兵。

这是本作流程中的一个难点，建议第一次进入次关卡时，以全部火力攻击直升机为主，机翼下方的红色燃料桶是其弱点。S级以后再来拿。

如果想取得高评价并回收飞机的话，对于初次前来的玩家，20个步兵数量太多，回收装置肯定不够用，不过场景中有两个气球补给，每个补给中有5个气球，不要提前获取，在留出5个气球空位之后再捡取补给气球才能将20个步兵全部回收，如果被发现还要攻击直升机，造成一定伤害后部队长露头，干掉后回收飞机。对于不同的战术还要搭配不同的武器，事先想好再开始战斗吧。

直升机的攻击方式无外乎机枪扫射和导弹轰炸，躲在半人高的掩体后面躲避攻击，直升机发射飞弹时趴在掩体后面更不容易被炸倒。发射飞弹前部队长会大声喊叫，如果角度不合适就赶快逃跑。有时候直升机会低空飞行范围轰炸，小心躲避……

研究施设（ラボ）～

研究设施（实验室）

必须携带道具ID卡，准备任务时在ITEM一栏装备ID CARD。第一个区域无人，直接向北到崖下。崖下区有两个狙击手，靠左边墙壁前进包抄后进入崖上区。崖上区有两个侦察兵和两个狙击手，侦察兵在前，狙击手在后，建议靠右边（南）墙壁潜行包抄。最后一个区域リュイナス・デ・ショチケツァル 地形比较复杂，中央部分惟一的入口处有多名士兵把守，安置杂志并敲墙吸引敌兵出来一一处理。

IDカード搜索

ID卡搜索

注意！最好在道具栏留一个空位，因为要搜寻ID卡。

之前修给的ID卡无法使用，需要找到持有有效ID卡的士兵，并从他身上搜得新的ID卡。目标所在的区域随机，进入区域后选择菜单中的无线电通话，如果通话内容为“この声…ケツアールね　あいつは近くにいるはず……！”的话，就说明目标在此区域了，另外靠近目标后也会听到“滴滴”的提示音。其实目标士兵的服装很醒目，是与其他士兵不同的黄色衣服，放倒后搜身，如果之前没有留空位，身上的道具栏装满了，可以调出道具栏选中可以丢弃的量产货按L扔掉（射击模式操作，其他操作按提示扔东西）。

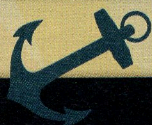
对クリサリス战

对战蝶蛹

在遗迹中央的空地对战飞行AI兵器蝶蛹。攻击方式多样，飞弹锁定袭击、范围轰炸、电磁炮等等，保持移动就不容易被击中。被飞弹锁定时快速跑动，并即时滚动即可完全躲开飞弹。当BOSS释放出飞行侦查器时一定要优先打爆，否则会抓住玩家升到空中。BOSS悬停在空中时，如果用普通的RPG等导弹发射器攻击，可能会被BOSS闪躲掉，最好在任务前开发出毒刺（FIM-43）对空导弹发射器，另外携带重机枪持续造成伤害。尽量照准AI罐攻击，不过因为距离较远，也不要拘泥于高伤害的部位。弹药很有可能不够用，必要时呼叫补给。



第三章 亡国的再生 亡国の再生



采掘场伪装基地へ

采掘场伪装基地

本关开始敌人的头盔加强，需要两枪才能打掉头盔，也就是说爆头要三枪。本关只有一个区域，几间房子都可以通过梯子爬到房顶，在中央房间屋顶北侧，会发现鸟窝的痕迹，在这里有跳跃提示，按动作键发动《刺客信条》中标志性的"信念之跳"（Leap of Faith）会落入刺客稻草箱中（ASSN.BOX），道具栏有空位才可以取得这个道具，如果没有空位就先扔掉一个东西，只有从上方跳下落入稻草箱才能获得该道具。另外，场景西侧大房子房顶角落的俘虏无法直接到达，需要在东北角慢慢走到边缘落下去，玩家就会扒住房顶边缘，一点点向南移动到分割出来的房顶死角找到俘虏，回收之。全部搞定后从西面离开。



对コクーン战

对战茧

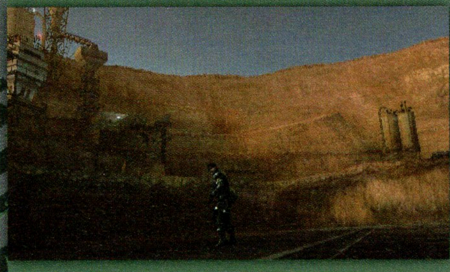
AI兵器茧个头非常大，不像其他两个AI兵器整个身体都是有效攻击部位，主体上只有小炮台、大炮、转台、AI罐、金属护板、机械手臂等部位会受到伤害，其他的部位都是坚硬的金属外壳，和墙壁没有两样，不会受到任何伤害。导弹在小炮台间爆炸可以造成伤害，主要的目标还是大炮台和AI罐。伤血到一定程度，底座的梯子会放下来，这时候可以爬到茧的身体上，更容易攻击到上层的目标。在将茧的血条耗空后，需要即时爬到最顶层（两段梯子），攻击AI罐后才能即时进入，否则时间来不及。最好在其快死前就爬上了中间层，AI罐躺倒露出HP槽时快速爬上第二段梯子到最顶层才好。

导弹发射器、重机枪和补给呼叫工具都是必要的武器。



卫兵排除

空旷的采掘场，会有24个敌兵分批出现在场景中，狙击手会在远处狙击玩家，使用冲锋枪的步兵会直线跑向你所在的区域与你拼命。不杀人的话就要携带麻醉狙击枪，躲在掩体后挨个狙击掉远处的敌兵，靠近的用麻醉散弹枪或Mk.22麻醉。这种清除敌兵的任务，麻醉和气绝倒地的士兵头顶会出现蓝色骷髅，不算死亡，算作排除，会消失。杀死敌兵自然也能完成任务，只是评价会较低。

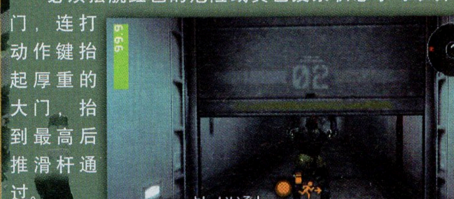


地下基地潜入

本关中，敌人将一直保持绿色的警戒状态，来到AI兵器格纳库（车库），出现在二层，下方的一个小队分散开到车库的各个角落，当前区域内的目标是电梯，电梯正前方有数名敌人守护，直接冲入无望。从二层下来先向南，然后兜一大圈绕到电梯间门口处理掉所有敌人后按电梯按钮上电梯。（在取得睡眠火箭筒之后重新开始本关，刚开始从二层的走廊上向下看，整个小队都聚集在一起，立刻一发火箭将所有人都收走就可以进入电梯了。）

从电梯出来到地下通路A，敌人会一直在场景中跑动，使用探测音源的SONIC EYE可以轻松探测出敌人的方向。地下通路B最后守口的是使用盾牌的步兵，正面冲突无望，引诱他出来之后处理掉到封闭门前。

必须摆脱红色的危险或黄色搜索状态才可以开门，连打动作键抬起厚重的大门，抬到最高后推滑杆通过。



之后的剧情动画中会有无数的敌人围攻斯内克。即使全部QTE都成功也还是会被抓到监狱中。

独房からの脱出

脱狱

任务开始后先是拷问剧情，需要连续按△键支撑，不能让左下角的生命槽减完。反复三次剧情结束。（在牢房中一段时间不展开脱狱行动，就会再次进入拷问剧情，前三次各不相同。）

在牢房中，面对镜子按动作键取得金属线（系锯），在牢房右侧的房门前按动作键可以将金属线当做锯条使用隔开铁锁，要交错连打L和R键，尽量快地按键可以让作业时间减短，之后进入右边牢房，再割开右边牢房的牢门出来到走廊。割铁门锁的动作是可以按动作键取消的，只要割开一个门，守卫走回来看到就会进入搜索状态（早晚会被发现），不过通过靠墙躲避开敌人的视线，他们会以为你已经离开了牢房，就会继续维持绿色警戒状态，否则会进入危险状态，导致游戏失败。来到走廊后，先向左（西）走，然后绕一圈到目标出口，这样的路线上敌人较少，因为没有武器只有电棍，所以不要和敌人发生冲突，都躲过去就好，必要的时候可以通过敲墙吸引敌人注意，引诱过来后绕柱子躲过并继续前行。只有绿色的警戒状态下出口的门才会打开。

ピースウォーカー格纳库へ

和平行者格纳库

和"地下基地潜入"关卡的地图相同，不过这次没有了持续的绿色警戒状态，应该更容易一些。

对ピースウォーカー战

对战和平行者

和平行者第一战。BOSS的导弹攻击需要一直不停跑才容易躲过，火焰和各种近身攻击只要躲远点就不会受到伤害。AI罐自然是弱点所在，四肢的关节处伤害也较高。战胜后，和平行者不会倒下，开始向其目的地行走。

第四章 幻想的和平

幻想の和平





米军ミサイル基地潜入

美军导弹基地潜入

本关有几个飞行侦查器，如果不想携带实弹枪械，可以带些电子妨碍手雷（CHAFF G.），扔出后迅速通过侦察器守卫的区域。

任务开始后，先向右走处理一名敌兵后，来到无人侦察机守住的单线狭窄通路。从左边（东）油桶后面的洞口跳入地下，回收一个人质，在狭窄的下层通路，利用左右两面墙壁里的凹槽当中转站，可以趁着侦察机视线转移开时一步一营地通过。

进入メンテナンスドッグ（小），不打掉侦察机很难通过下方的较宽道路，也可以用电子妨碍手雷接力连扔过去。只有不触警的前提下才能进入下个区域。

进入屋上区，处理掉前方的两名步兵后，从梯子到下层前要注意下方侦察机的位置。从对面上去后处理敌人回收俘虏后到终点完成任务。



管制塔へ

管制塔

最火爆的一场冲锋战，敌人真枪实弹，斯内克也可以用最强的武器上阵。但是要想取得高评价，除了时间外，还是不能杀人，使用各种麻醉、气绝型武器才行。不过初次进行此关卡，麻醉狙和Mk. 22的RANK都不高，就算过关，时间也会很长，推荐第一次先全副武装杀敌人个片甲不留，日后再回来麻醉之。重要的是带好回复药才好。

中间在经过メンテナンスドック（大）区域时，头顶的长桥可以通过攻击桥上的油桶炸掉，效果颇为壮观。

最后来到停机坪（ヘリポート），先着手将所有步兵和狙击手干掉，然后专心对付直升机，这个直升机和大型兵器BOSS战中的武装直升机相比还是比较简单的，可以使用停机坪上的重机枪连续射击，如果随身有携带毒刺就更轻松了。

途中因为要消灭数量众多的敌人，击倒敌人后需要尽快搜身才能补给弹药，否则敌人的身体就会消失，如果弹药不足，可以考虑呼叫补给支援。



対ピースウォーカー战・2

对战和平行者・2

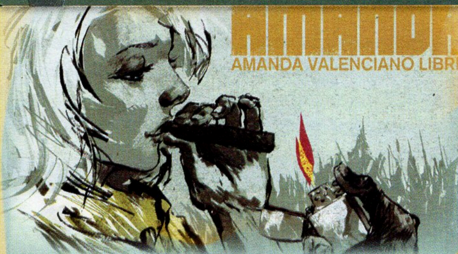
和平行者第二战，开始时和平行者进入核弹发射倒计时阶段，有一分多钟的时间，斯内克要在时间限制内对和平行者造成一定伤害，让其产生硬直才会终止该轮的核弹发射，大概需要3W以上的伤害，攻击AI罐或者长条形的核弹发射器都可以。之后和平行者会跳到空地上与斯内克战斗。和平行者有两个AI罐，一个在头部，一个在背部。

和平行者会使用追踪导弹攻击，只要发现自己被锁定就不停向侧面跑即可，和平行者站起身子进行火焰喷射时要尽量躲远，如果能绕到其身后则可以更轻松地对其造成伤害。和平行者发动近身攻击的话就尽量躲远，太近地话砸击落地前滚动躲开。

和平行者有时会跳到两侧的护栏外，头部的圆球张开一道缝露出黄色的光芒，这是核电磁场，此时射击它的导弹都会被磁场挡住，并被反射回来，所以只能用机枪射击。发动磁场能力时，和平行者会先在一个位置放一些追踪导弹攻击斯内克，之后会跳起到稍靠边的位置，并有一个蓄力动作，之后会高速奔跑，冲撞斯内克，并且在接近斯内克时会进行一个三百六十度旋转，攻击范围极广。在其换位后要即时跑到仓库之间的空当内，以防被旋转攻击命中。如果不能即时跑过去，可以在其靠近斯内克的瞬间翻滚，也有可能躲过攻击。

与和平行者的战斗过程中，它会数次进入像任务开始时一样的准备发射核弹的阶段，每次有1分多钟倒计时，可以做出准备动作的位置有大路的两侧围栏外、水中、仓库的后方，前三个位置都能很容易瞄准其AI罐，当架在仓库后方时，在两个仓库中央可以看到它，距离较远，但是可以瞄准平行者左腿下露出的AI罐，全力攻击，最好保证用导弹发射器攻击才能造成足够伤害。因此每消耗它一些体力之后就呼叫补给支援补充导弹，并且保证有3发左右的导弹储备，以防核弹发射准备阶段无法造成足够伤害而导致任务失败。

将和平行者的生命值耗光后，剧情中斯内克会跳入AI罐，要在4分钟内将所有的AI记忆体拔出，竖排一列列顺序拔取效率最高，时间足够。



対ピースウォーカー战・3

对战和平行者・3

将和平行者打入水中，和平行者不会进攻你，随便攻击其身体任何部位均可，持续攻击一段时间就可以完成任务。普通结局达成。

第五章 天国的外侧

天国の外側



【特别警告】以下内容剧透醒目！

第一次通关时，第五章只有终章剧情，是普通结局。通关后，奇爱、帕兹加入MSF，阿曼达伤情彻底恢复，扎多尔诺夫被关进基地的监狱。

之后完成一些任务（一到三个），会发生扎多尔诺夫逃跑事件，在主要任务一栏出现“ザドルノフ搜索”任务，要到相应的地图去寻找目标扎多尔诺夫，找到后放倒用气球回收完成任务。“ザドルノフ搜索”的任务有7个，前6个都是只要完成任意一到三个任务经过一些单位时间即会触发逃跑的剧情。“ザドルノフ搜索7”这个任务实际并不存在，而是一段剧情，触发条件为：1.完成“ザドルノフ搜索6”；2.Metal Gear Zeke制造完毕（4个身体部件都安装，还要安装2个以上的配件）并派出去参加一次OUTER OPS。达到以上两个条件，到EX特别任务01号的射击训练场，上二楼到右侧走廊会找到扎多尔诺夫，发生剧情之后会出现“対メタルギアZEKE战”。完成该任务达成真结局。

最终战 対メタルギアZEKE战

对战METAL GEAR ZEKE

甲板地形宽阔，有三台电脑，两台红色屏幕的是支援炮击，一台蓝色屏幕的是补给，可以无限使用。其中支援炮击的使用方法是在30秒倒计时结束前靠墙后按L，如果Zeke在视野内，就会注目且拉近视角，之后按R键标记，电脑就会锁定目标，一小段时间后支援炮击会命中Zeke。地面上有4处可以翘起的地板可以当做掩体，不过地板被Zeke一撞就复原了，可以用来躲机枪射击。砸击、滑行撞击等就要注意跑位，滚动躲避了。Zeke会跳到远方的平台上，用轨迹枪进行射击，威力巨大，侧向移动可以躲避，用翘起的地板做掩体效果最好，需要蹲在地板后面，在Zeke轨迹枪射击间隙站起来用导弹攻击它。另外，Zeke在远方平台上正是使用支援炮击的好时机，操作红色屏幕电脑呼叫支援，马上靠在电脑旁的金属板上，应该可以正好标记Zeke。

另外需要注意的是，Zeke跳到远方平台时距离非常远，导弹飞行轨迹的抛物线不得不提起注意，也就是说导弹会向下沉，所以要命中它的头部弱点，就要将准星稍稍抬起一点。

战胜Zeke后出现真结局。

特别任务

EXTRA OPS

本作一共有128个特别任务，随着流程的进行会出来一大部分特别任务，其他的需要完成指定的特别任务才能开启。其实开启方法并不复杂，除了“狩猎任务”出现方法特殊外，没有某个任务取得S级或是找到某个隐藏道具才能开启的任务，最简单的方法就是在任务选择界面调到ALL OPS一栏（全部任务），这里的任务是将主要任务和特别任务打乱序号顺序，并按出现顺序排列的，所以只要一路打下去，完成未完成的任务就可以打出全部任务了。

全部特别任务出现条件 ALL EXTRA MISSIONS

任务序号	任务名	出现条件
001	射击训练：无限	MAIN OPS サンディニスタ司令官接触 完成
002	射击训练：无限	MAIN OPS 对战车战:T-72U 完成
003	射击训练：スコアアタック	MAIN OPS サンディニスタ司令官接触 完成
004	射击训练：タイムアタック	MAIN OPS 对战车战:T-72U 完成
005	ターゲット射击	MAIN OPS アマンダ追踪 完成
006	ターゲット射击	MAIN OPS 对装甲车战:LAV-typeG 完成
007	ターゲット射击	MAIN OPS 对ピューパ战 完成
008	ターゲット射击	MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成
009	ターゲット射击	
010	フルトン回收	MAIN OPS 开端/资材搬入施设调查 完成
011	フルトン回收	MAIN OPS ジャングルトレイン追踪 完成
012	フルトン回收	MAIN OPS バリケード破坏 完成
013	フルトン回收	MAIN OPS IDカード搜索 完成
014	フルトン回收	MAIN OPS 对ピースウォーカー战・3 完成
015	フルトン回收	MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成
016	フルトン回收	MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成
017	フルトン回收	
018	ターゲット爆破	MAIN OPS 火口内基地潜入 完成
019	ターゲット爆破	MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成
020	ターゲット爆破	
021	输送トラック击破	MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成
022	敌兵歼灭	MAIN OPS 对ピースウォーカー战・3 完成
023	敌兵歼灭	
024	敌兵歼灭	
025	敌兵歼灭	
026	敌兵歼灭	
027	敌兵歼灭	EXTRA OPS 070 完成
028	アイテム夺取	MAIN OPS 熱帯雲霧林へ 完成
029	アイテム夺取	MAIN OPS 卫兵排除 完成
030	机密书类回收	MAIN OPS チコ救出 完成
031	机密书类回收	MAIN OPS 对コクーン战 完成
032	机密书类回收	EXTRA OPS 102 完成
033	クレイモア回收	MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成
034	クレイモア回收	
035	ホールドアップ	MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成
036	ホールドアップ	
037	ホールドアップ	EXTRA OPS 083 完成
038	据点防卫	MAIN OPS 对ピースウォーカー战 完成
039	据点防卫	MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成
040	据点防卫	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
041	据点防卫	
042	战斗俘虏防卫	MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成
043	重要物资防卫	
044	重要物资防卫	
045	完全ステルス	MAIN OPS 对メタルギアZEKE战 完成
046	完全ステルス	EXTRA OPS 045 完成
047	完全ステルス	EXTRA OPS 102 完成
048	完全ステルス	EXTRA OPS 047 完成
049	完全ステルス	EXTRA OPS 091 完成
050	完全ステルス	EXTRA OPS 075 完成
051	障害物爆破	MAIN OPS 对战斗ヘリ战:Mi-24A 完成
052	キッドナッパー歼灭	MAIN OPS 对クリサリス战 完成
053	完成リング突破	MAIN OPS 采掘场伪装基地へ 完成
054	スネーク装备品夺还	MAIN OPS 独房からの脱出 完成
055	米兵救出	EXTRA OPS 089 完成
056	ワンショット	MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成
057	パパラッチ	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
058	パパラッチ	
059	心灵写真	EXTRA OPS 057 完成
060	亡者の遗产	
061	亡者の遗产	EXTRA OPS 058 完成
062	亡者の遗产	EXTRA OPS 061 完成
063	プーヤン・ミッション	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
064	プーヤン・ミッション	
065	プーヤン・ミッション	
066	ミサイル迎击ミッション	
067	パスとデート	真结局达成
068	カズとデート	EXTRA OPS 119 完成
069	对装甲车战：BTR-60 PA	MAIN OPS 对ピューパ战 完成
070	对装甲车战：BTR-60 PA Custom	
071	对装甲车战：BTR-60 PB	MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成
072	对装甲车战：BTR-60 PB Custom	
073	对装甲车战：LAV-typeG Custom	
074	对装甲车战：LAV-typeC	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
075	对装甲车战：LAV-typeC Custom	EXTRA OPS 049 完成
076	对战车战：T-72U	MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成
077	对战车战：T-72U Custom	
078	对战车战：T-72A	
079	对战车战：T-72A Custom	
080	对战车战：KPz 70	MAIN OPS 卫兵排除 完成
081	对战车战：KPz 70 Custom	EXTRA OPS 037 完成
082	对战车战：MBTk-70	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
083	对战车战：MBTk-70 Custom	EXTRA OPS 050 完成
084	对战斗ヘリ战：Mi-24A	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
085	对战斗ヘリ战：Mi-24A Custom	
086	对战斗ヘリ战：Mi-24D	MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成
087	对战斗ヘリ战：Mi-24D Custom	
088	对战斗ヘリ战：AH56A-bomber	MAIN OPS 对クリサリス战 完成
089	对战斗ヘリ战：AH56A-bomber Custom	
090	对战斗ヘリ战：AH56A-raider	MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成
091	对战斗ヘリ战：AH56A-raider Custom	EXTRA OPS 048 完成
092	对战车战：T-72U Custom	
093	对战车战：T-72A	MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成
094	对战车战：T-72A Custom	
095	对战车战：KPz 70	MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成
096	对战车战：KPz 70 Custom	EXTRA OPS 037 完成
097	对战车战：MBTk-70	
098	对战车战：MBTk-70 Custom	EXTRA OPS 037 完成
099	对装甲车战：BTR-60 PA	
100	对装甲车战：BTR-60 PA Custom	
101	对装甲车战：BTR-60 PB	
102	对装甲车战：BTR-60 PB Custom	EXTRA OPS 046 完成
103	对装甲车战：LAV-typeG	MAIN OPS 对ピースウォーカー战・3 完成
104	对装甲车战：LAV-typeG Custom	EXTRA OPS 037 完成
105	对战斗ヘリ战：Mi-24A Custom	
106	对战斗ヘリ战：Mi-24D	MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成
107	对战斗ヘリ战：Mi-24D Custom	
108	对战斗ヘリ战：AH56A-bomber	
109	对战斗ヘリ战：AH56A-bomber Custom	EXTRA OPS 037 完成
110	对战斗ヘリ战：AH56A-raider	
111	对战斗ヘリ战：AH56A-raider Custom	EXTRA OPS 087 完成
112	对ピューパ二型战	MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成
113	对ピューパ改战	
114	对クリサリス二型战	MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成
115	对クリサリス改战	EXTRA OPS 113 完成
116	对コクーン二型战	
117	对コクーン改战	EXTRA OPS 115 完成
118	对ピースウォーカー二型战	
119	对ピースウォーカー改战	EXTRA OPS 117 完成
120	对メタルギアZEKE 模拟战	MAIN OPS 对メタルギアZEKE战 完成
121	狩猎クエスト・リオレウス	见下文“狩猎任务出现方法”
122	狩猎クエスト・リオレウス/黄昏	EXTRA OPS 121 完成
123	狩猎クエスト・ティガレックス	EXTRA OPS 121 完成
124	狩猎クエスト・ティガレックス/黄昏	EXTRA OPS 123 完成
125	狩猎クエスト・ギアレックス	EXTRA OPS 124 完成
126	狩猎クエスト・ギアレックス/黄昏	EXTRA OPS 125 完成
127	ギアレックス・G歼灭作战	EXTRA OPS 126 完成
128	ギアレックス・カリブ大作战	EXTRA OPS 127 完成

狩猎任务出现方法

奇科的简报关系到《怪物猎人》特别任务的出现，在任务进行到第三章，将AI兵器茧击败后（对コクーン战），出现特别任务29号，选择任务，收听简报，到档案库将奇科名下的所有简报都收听完毕（一条简报开始后，按START键跳过不算听完，如果想要快点听完，可以按X键手动一条条快速跳过语音），之后进入29号特别任务，海边的码头会看到狩猎猫，靠近后发生剧情，出现“怪物猎人”系列任务的第一个火龙狩猎任务《狩猎クエスト・リアオレウス》，完成该任务出现黄昏狩猎雄火龙和轰龙（白天）任务，完成轰龙任务开启轰龙（黄昏）和核龙，之后顺次完成，依次出现核龙（黄昏）、核龙G和暴走核龙大决战（128号特别任务，也是游戏本体中的最后一个特别任务）。

熟悉《怪物猎人》的玩家，会比其他玩家更轻松地完成这几个任务，火球、冲撞、飞行等等动作都存在，动作和《怪物猎人》中相同，因此上手会非常容易。最后一个核龙也和其他怪物的招数没有太多诧异，一定要注意翻滚躲避其背后钩爪的喷射激光，并且离其崩出的晶体尖刺远一点，因为这些尖刺在核龙吼叫时会产生共振，发出龙吼一样效果的声波让玩家产生硬直。

怪物可杀可捕获，杀的话就和AI兵器对战相同，用重机枪和火箭筒狂炸，补给支援几乎不可缺少，震撼弹（STUN G.）可以当闪光弹使用让怪物进入眩晕状态，不过丢出后要过一段时间才能爆炸，爆炸后的有效范围也不大，所以对投掷时机和角度的把握非常重要。

使用武器攻击怪物特定部位，累积造成一定伤害之后就会有部位破坏效果，也就是说可以破头断尾！

捕获怪物的方法是用麻痹系武器攻击，麻醉手枪、麻醉狙击步枪、睡眠地雷和睡眠火箭筒等都可以消耗其气力，怪物的气力是隐藏的，消耗完即捕获成功。经过测试，睡眠火箭筒的效果并不如麻醉狙击枪好，麻醉狙击枪（M. NAGANT）单发伤害最高，RANK 4命中头部就有5700的气力伤害；麻醉手枪升满级命中头部也有3300的伤害，比较理想。穿战斗服直接战斗，防御力较高，效果最好，同时携带所有种类的麻醉类武器，所有子弹打完呼叫一次补给，第二轮狙击枪子弹打完基本就能战胜核龙变种之外的6个任务中的怪物。127和128号两个核龙变种任务稍难，尤其是最后一个在MSF基地甲板对战暴走核龙的任务，BOSS血量超长，几乎是普通版的二到三倍，行动速度也更快，攻击力暴高，被撞一下基本上要掉3格血（一满格并吃掉2块军粮）。要活用甲板上的资源进行补给！

128号任务完成后获得“烹饪书（COOKBOOK）”设计图，RANK 1烹饪书只可以吸引小龙，RANK 2或更高的烹饪书可以吸引BOSS级怪物。BOSS看到场景中的烹饪书会和小怪一起走上前围观，此时可以尽情攻击！之后一段时间内不受烹饪书引诱，不过过几分钟之后就又会对烹饪书产生浓厚的兴趣……

只有将怪物捕获，任务中不杀死小龙，且完成任务时间达到要求才能达成S级。相应的怪物狩猎任务取得S级后可以获得对应怪物的服装。



重要的隐藏要素一览

游戏中有很多重要的道具和武器的设计图需要达成一定条件才可以取得，相当于其他作品中的隐藏要素。大部分隐藏物品在取得设计图后，还需要几个部门达到相当高的级别才可以生产，所以刷高级士兵又成了每位玩家的必修功课。下面给出一些实用的隐藏物品的大致取得方法。

睡眠地雷和睡眠火箭筒

完成真结局后出现64号特别任务，完成该任务后取得睡眠地雷。



完成真结局→完成45、46、102三个特别任务→完成47、48、91三个特别任务→完成37号特别任务→完成98号特别任务取得睡眠火箭筒！

这两个武器可以说是本作中的最实用武器，敌人踩中睡眠地雷后会爆炸出范围睡眠气体，范围内的所有步兵都会睡着并立刻被绑上气球回收掉。睡眠炸弹命中敌人后会立刻产生范围睡眠气体，并回收范围内的敌人，而且可以通过补给支援增加弹药量！有了它们在对付拥有36个步兵的战车时就不怕了！

隐形迷彩和无限头带

完成真结局→完成45、46、102号特别任务→完成47、48、91三个特别任务→完成49号特别任务→完成75号特别任务→50号特别任务评价S级获得隐形迷彩。50号为完全潜入任务，途中不能被敌人发现，且时间要在三分钟内才能达到S级，需要对地形非常熟悉，而且胆大心细，穿着潜入服装一路靠墙急走，用Mk.22麻醉迎面而来的敌人，FREEZE背对的敌人，最终场景的两个人可以用烟雾弹过去，如果有睡眠地雷、火箭筒也可以选择使用。装备隐形迷彩后，角色处于完全隐蔽状态，碰到敌人或受到攻击强制解除。注意电池残余量！任务中装备隐形迷彩后就无法取得S评价（只是携带在身上不影响评价）。

无限头带需要完成一连串的AI兵器“改”型的任务（113→115→117）后出现119号特别任务“对ピースウォーカー改战”，以S级完成该任务取得。AI兵器・改都是红色的最终强化版，不管是血量还是攻击力都非常高，最后对战和平行者・改，S级评价需要在20分钟左右完成任务，如果没有最强火箭筒M47（111号特别任务S评价获得），就要装备最高级C.GSTV和RPG7两个稍次级的火箭筒并带一直重机枪，带足回复药和补给支援，对准AI罐猛攻，最好使用属性高并且带有“工作员”技能的MFS士兵，推荐刷出M47再来完成该任务。无限头巾装备在道具栏之后，角色就会拥有无限弹药，但是仍旧需要上弹动作。

高级士兵回收指南

刷高级士兵最有效的还是前面提到的“公车征兵法”，但是这个方法需要达到一定的英雄度才有效，主线流程中前期英雄度较低时，推荐进入15号特别任务这样的简单任务中。15号特别任务的目标是回收研究员，全部士兵都回收后完成任务，其中有4个能力能达到B级的士兵。17号特别任务有6个B级士兵，但是关卡流程较长。

大部分隐藏物品的开发不仅需要图纸，还需要有特殊开发研究技能的科技兵，具体的请看系统章的“成员技能一览”部分。如果在取得设计图之后发现还未刷到这些士兵，可以到49号特别任务中寻找，那里有带有“电磁兵器设计”、“爱国者”和“メタマテリアル”的研发技能的S级开发研究士兵等你回收呢！

“チコ救出”关卡的三叉路口高台上有一个狙击手，可以麻醉后下面放睡眠地雷或用睡眠火箭筒回收，谍报S。

79、83和91号特别任务中有实战部队S级士兵。

46号特别任务有粮食班S级士兵，A级不同能力的士兵数个。

和帕兹约会，和米勒……

在完成真结局之后会出现67号特别任务“パスとデート”（和帕兹约会），将CO-OPS通信的预设语句调成GREETINGS（问候）中的一些句子，带着LOVE BOX穿上西服装束进入任务，站在帕兹面前说CO-OPS通信中的话，可以提高帕兹的好感度（成功提高好感度时帕兹头顶会出现心标志，降低好感度的语句会出现裂开的心形标志，以后就不要用这句了……），每个句子都可以提高多次友好度，记得每句话之间间隔稍长一些，至少要等屏幕上的语句显示消失后再说下一句才会管用。通信预设的句子说得差不多了（至少也要增加10次友好度），装备LOVE BOX，帕兹就会跟着斯内克钻进箱子中……通关时帕兹好感度达到200即得到S级评价，第二次再进入这个任务，帕兹就会换上泳装，码头的尽头还有男性泳装可以取得。之后，在基地中按△可以查看女性特殊成员的泳装模型。

米勒的约会任务出现条件是119号“对ピースウォーカー改战”特别任务完成。在和米勒的约会任务中将他击晕然后搜身可以得到“爱国者”的设计图！而且米勒挨打会增加友好度，最后也是装备LOVE BOX过关……100点友好度达成S级，之后穿着男性泳装再次进入任务……在码头可以得到女性泳装。

全勋章取得方法

游戏中积累达成一定的条件就可以获得勋章，取得勋章的同时还能增加英雄度。

勋章名	RANK	英雄度上升	取得条件
ステルス・マスター	C	500	不被敌人发现的前提下完成25个任务
同上	B	2500	不被敌人发现的前提下完成50个任务
同上	A	5000	不被敌人发现的前提下完成100个任务
ノーキル・マスター	C	500	不杀人完成50任务数
同上	B	2500	不杀人完成100任务数
同上	A	5000	不杀人完成200任务数
ホールドアップ・マスター	C	1000	ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过100个
同上	B	5000	ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过250个
同上	A	10000	ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过500个
ノーリカバリー・マスター	C	500	不使用恢复道具完成50个任务
同上	B	2500	不使用恢复道具完成100个任务
同上	A	5000	不使用恢复道具完成200个任务
CQC・マスター	C	500	CQC使用回数100次
同上	B	2500	CQC使用回数500次
同上	A	5000	CQC使用回数1000次
ヘッドショット・マスター	C	500	爆头回数100次
同上	B	2500	爆头回数500次
同上	A	5000	爆头回数1000次
–	–	1500	友情度合计数值500000
–	–	5500	友情度合计数值1000000
–	–	12000	友情度合计数值1500000
メディック・マスター	C	500	使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴50次
同上	B	2500	使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴100次
同上	A	5000	使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴200次
CO-OPイン・スペシャリスト	–	500	COOP・IN回数250次
スネークフォーメーション・スペシャリスト	–	1250	SNAKE・IN回数250次
–	–	2500	进入同步状态250次
–	–	2500	全任务单人、合作两种模式下全部完成
–	–	5000	全任务单人、合作两种模式下全部A级以上评价完成
–	–	10000	全任务单人、合作两种模式下全部S级以上评价完成
OUTER OPS・スペシャリスト	C	500	OUTER OPS完成率25%
同上	B	2500	OUTER OPS完成率50%
同上	A	5000	OUTER OPS完成率100%
ミッションクリア・プロフェッショナル	–	3000	完成任务500次
ネイキッド・エンスージアスト	–	500	赤裸上半身完成任务200次，选择ネイキッド系列服装
フルトン回收・スペシャリスト	C	250	用气球回收100人
同上	B	1250	用气球回收500人
同上	A	2500	用气球回收1000人
パーツ回收・スペシャリスト	C	250	取得15个Metal Gear部件
同上	B	1250	取得30个Metal Gear部件
同上	A	2500	取得49个Metal Gear部件
モンスターハンティング・スペシャリスト	C	250	狩猎怪物数量达到50只
同上	B	1250	狩猎怪物数量达到100只
同上	A	2500	狩猎怪物数量达到200只
勋章コレクト・スペシャリスト	C	1000	获得勋章总数的10%
同上	B	7250	获得勋章总数的50%
同上	A	20000	获得全部勋章
称号コレクト・スペシャリスト	C	1000	获得称号总数的10%
同上	B	7250	获得称号总数的50%
同上	A	20000	获得全部称号
WACコーディネーター	–	2500	MSF成员全部是女性
アイテム・クリエイター	–	1000	全道具开发
ウェポン・クリエイター	–	1000	全武器开发
メカハンティング・スペシャリスト	–	1000	获得全部大型兵器种类
–	–	2500	ハンドガン全种类LEVEL最大
サブマシンガン・スペシャリスト	–	2500	サブマシンガン全种类LEVEL最大
–	–	2500	ショットガン全种类LEVEL最大
–	–	2500	スナイパーライフル全种类LEVEL最大
マシンガン・スペシャリスト	–	2500	マシンガン全种类LEVEL最大
–	–	2500	ミサイル・ロケット　全种类LEVEL最大
–	–	2500	投掷系武器全种类LEVEL最大
–	–	2500	设置系武器全种类LEVEL最大
スタンロッド・スペシャリスト	–	200	スタンロッド（电棍）LEVEL最大
–	–	5000	全武器LEVEL最大
マザーベース・ディベロップ・スペシャリスト	–	1000	主基地本体改良强化进入最终阶段
–	–	5000	主基地全部达到最终阶段
VSルーキー	–	50	参加一次对战游戏
–	–	250	参加50次对战游戏
–	–	1250	参加100次对战游戏
–	–	2500	参加250次对战游戏
–	–	250	对战游戏获胜次数50
–	–	1250	对战游戏获胜次数100
–	–	2500	对战游戏获胜次数200
–	–	2500	对战规则“デスマッチ（DM）”获胜50次
–	–	2500	对战规则“チームデスマッチ（TDM）”获胜50次
–	–	2500	对战规则“据点制压（BASE）”获胜50次
–	–	2500	对战规则“キャプチャー（CAP）”获胜50次
VSバトルマスター	C	250	对战中敌人无力化100次
同上	B	1250	对战中敌人无力化250次
同上	A	2500	对战中敌人无力化500次
VSフルトン回收・スペシャリスト	C	250	对战中回收敌人10次
同上	B	1250	对战中回收敌人50次
同上	A	2500	对战中回收敌人100次





剧情小说

和平，是人类关系中不自然的状态。

——康德

冷战之中，美国策划了一起绝密的“伪装流亡”行动，安排派己方的战争英雄——引领者（THE BOSS）带着核弹头“叛变”至苏联以获取重要情报。然而行动中出现了重大的意外——苏方右翼上校沃尔金疯狂地在苏联领土上释放了这枚美国制造的核弹。这一举动将整个世界推向了全面核战争的边缘。美国为了



向世界证明自己的“清白”、避免苏联的核反击，给了引领者一项“最后的任务”……

如天堂一般美丽的花丛中，引领者被自己最亲近、最信赖、最深爱的弟子所杀。危机暂缓，美国证明了自己的“清白”、苏联保住了东方的面子。而这名弟子从此被冠以BOSS之名，成为了美国的英雄、世界的救世主、光荣的爱国者。然而在美国政府最高规格的授奖仪式上，这个男人没有真正接受荣誉，并且不久之后消失了踪影。罪人、犯人、英雄、爱国者、叛国者、最高的荣誉、最耻辱的骂名，都化成一滴血滴在他心之深处。没有不能风干的血，一如没有不能流尽的泪，而他心底的这滴血却似乎永远风干不了。

因为历史记载的一切、人们知道的一切，都是假的。

在销声匿迹之后，这名男子秘密组建了自己的佣兵部队，名为MSF——无界之师。一支不受地域、国家、思想、一切束缚的自由军队。其标志源于远古时期还未曾分裂的大陆造型。喻义着这支军队将不受一切束缚，视世界为一同，与时为敌，为战而战。这名男子就是斯内克（Snake）。

某天，他的伙伴米勒（Miller）带着两位不速之客由大雨之中而来。自称“教授”的男子带着一位名为“和平”的少女来到基地，提出了一个请求。原来少女和她的同伴曾经被哥斯达黎加境内的非政府武装囚禁，而这些军队竟与CIA有关，“教授”想借MSF之力把CIA的军队赶出哥斯达黎加、救出仍被囚禁的少女的同伴。斯内克识破了教授是俄国特工的真相，并表示不愿趟美苏暗战的浑水。然而此时，“教授”给斯内克听了一段录音，录音中竟然出现了曾经被斯内克亲手杀死的“叛国者”——引领者的声音。声音显示引领者此时就活在哥斯达黎加某处！人怎么可能死而复生？

显然这是一件斯内克无法拒绝的委托。

战士的宿命只在战场，蛇为丛林而生。成功潜入敌军基地之后，斯内克得知了一条更为不可思议的消息——一队货车正在往哥斯达黎加某处运送货物，而这些货物竟是核弹头！拉丁美洲是美国最重要的后院，古巴导弹危机之后拉美的局势直接牵动着美苏的神经。此时核武器出现在拉美究竟是什么人在背后操纵？一路追踪的斯内克首先救下了民族解放军FSLN的指挥官阿曼达（Amanda），之后追随着核弹的运输路径又救回了阿曼达的弟弟奇科（Chiko）。从还是孩子的奇科口中得知他曾亲眼目睹过丛林中的某处的火山军事基地出现过“巨大的双足怪物”，这引起了斯内克的警惕，看来此事越来越扑朔迷离了。

斯内克将一路上搭救的同伴们送往自己的海上基地。自己决定前往奇科所说的火山基地一查究竟。在那里斯内克听到了一段对话……

名为修（Huey）的博士协助一名被称为科德曼（Coldman）的军人研发了一种核搭载双足战车，这台战车具有自主AI，可以判断打击目标并自动发射核弹。

冷战是美苏两大势力的对抗，拥有核武器的两大势力却必须避免正式交锋，原因即是“核抑制力”原则的存在。所谓“核抑制力”原则包括三点：

1，拥有并可以发射核武器。

2，绝不首先使用核武器。

3，最重要的一条，一旦受到核打击，必定施与报复性核反击。

如果这三条成立，各个国家都会互相成为“抑制力”。因为核武器的是毁灭性的，顾及报复，谁也不敢首先使用核武器。这样就形成了这条很讽刺的原则，最可怕的战争武器却反而成为战争最有效的抑制力。

但是原美军高层科德曼却有这样一个解释：现有的“核抑制力”理论是纸上谈兵，是完全行不通的！因为这三条理论中存在着一个隐藏的薄弱环节，就是人。假设一方被核武器击中，必然会造成国家的严重瘫痪，这时很可能已经无人指挥核反击了；其次，即便有反击能力，真的是所有人都有胆量按下按钮么？无论是否是“报复”，核武器的使用都会带来巨大伤亡，只要是按下发射按钮的人，就必须背负极其深重的罪孽，实际中都不是所有人都可以承担这种压力的。“人”是最脆弱、最无法保证的因素，这样一来核抑制力原则中的第三条就无法保证。所以就必须有一种“非人”的、绝对的报复系统，那就是核搭载步行战车——“和平行者”（Peace Walker）！

由机器代替人自动完成核报复攻击，从而达到绝对的抑制力。在遭受核武器攻击时，“和平行者”会自主判断反击的合适区域并自动发射核武器，其过程人类完全不能干预。也就是说如果有人敢对拥有“和平行者”的国家使用核武器，无异于同时按下瞄准自己的国家的核武器发射按钮！这是绝对的“抑制力”！

科德曼曾经是美国的冷战英雄，为了恢复自己在军界的地位，他打算真的发射一枚核弹，向世界证明“和平行者”是最完美的“核抑制力”。斯内克未能阻止科德曼逃离现场，但是却救下了博士修。博士告诉他现在的和平行者还没完成，最关键的一步——具备超级战场分析能力的人工智能（AI）还没有完成，科德曼现在已经将机体转移至位于密林深处遗迹的研究所，而主持AI开发的是一位名叫“奇爱”（Strangelove）的天才女博士，现在的开发进度已经接近尾声，预定5天后就会启动实验。

核弹危机诚然千钧一发，但此时斯内克心中最大的疑惑仍然是：引领者到底是不是真的活着？录音带里的声音是真是假？

历经周折终于进入遗迹内部研究所的斯内克被眼前的景象惊呆了。原来修博士所说的AI就是以引领者一切数据为原型设计的“幽灵”，这个“幽灵”的设计者奇爱博士也和引领者有着极深的渊源，录音带中的两个声音正是奇爱和引领者AI的对话。

这个AI不仅拥有引领者的声音，在见到斯内克的一瞬间，竟然呼唤出了他的真名“Jack”。尽管心中知道引领者已经不在这个世界上了，尽管斯内克已是身经百战意志坚定的战士，但眼前的一切还是让他动摇了。他想起自己亲手杀死引领者的那天，回忆像潮水一样倾刻间淹没了理智，心中的那滴鲜血质问着他的灵魂，质问着那个只存在于他心底的秘密……

圈套，奇爱料定他会前来此地。这个“幽灵”AI为了完整还原引领者的大脑，必须知道引领者死前那个“最后的任务”的真相。奇爱不但对斯内克的一切了若指掌，对引领者更是流露出不同寻常的感情，为了这个AI的完美，奇爱和科德曼设下了这个圈套。

斯内克寡不敌众，不幸被捕，奇爱用最残酷的刑罚审问他，只想知道“最后的任务”的真相。

“引领者是叛徒，我杀了她。这就是真相。”无论如何大刑逼供，他吐出的只有这句话。

“你骗我！没有人比我了解引领者，她不是叛徒！”歇斯底里的奇爱依然得不到自己想要的答案。

“她是叛徒，我亲手杀了她。”依然只有这一句。

越狱成功的斯内克再次闯入实验基地试图阻止一切，科德曼已经将AI搭载入机体，正式启动了和平行者。原来奇爱凭自己的臆想完成了AI，把引领者的“大脑”植入了和平行者中。疯狂的科德曼将和平行者的第一个打击目标定锁定为无界之师的海上基地！

传说中的男人从监狱中脱身，再一次完成了“不能完成的任务”，被击破的和平行者变身为第二形态。一路追逐逃走的科德曼来到管制塔，气急败坏的科德曼输入伪装的被攻击数据诱使和平行者发射核弹。就在他即将启动密码的一刻，科德曼的部队顷刻倒戈，“教授”贾尔维兹缓缓走来。

一切都被他利用了，他要将打击目标锁定为古巴，将美苏之间的僵持强行敲碎，诱发东西冲突。

斯内克已经无力回天，一切都在“教授”的算计之中。就在千钧一发之际，耳边响起熟悉的声音，米勒和阿曼达率领无界之师从天而降，这支超级部队转眼间控制了局势，“教授”和“科德曼”全部被擒。

就在大家以为一切都已结束时，苟延残喘的科德曼偷偷输入了密码，和平行者向美国国防部发出了大量伪造的核武器袭击信号。国防部信以为真准备对苏联实施报复，一场世界范围的疯狂核战争箭在弦上！斯内克随后再一次击败了和平行者，然而由于完全自主的“脑”的存在，这个庞然大物依然没有停止。现在只有两个办法能阻止它：一个是用核弹直接轰击本体，另一个是将它推进大海造成AI短路，然而这俩个都是不可能实现的。

斯内克拨通了美国国防部的电话，要求立即停止对苏联的核反击。虽然他证明了自己的身份，但是国防部却被右翼势力占领，右翼势力不相信斯内克，核反击进入准备状态。

一切努力都化作泡影。“和平”——嘴上叫嚣着和平的人大都是为了一己私利；真正为和平献出一切的人却永远被掩埋。这是时代的力量，没有人能抗拒时代，没有人能战胜时代。这是那一刻深深印在斯内克心中的烙印。

奇迹出现了。从和平行者中飘荡出空灵纯净的歌声，这个庞然大物自己一步一步走进水中。在场所有人都无法相信，无法理解。这是百分之百无法用科学解释的奇迹。只能有一个解释——和平行者搭载的引领者的AI不仅仅是“脑”，在这一刻变成了“心”，在这一刻，真正的引领者回来了！

危机解除后斯内克选择了一条路：从此正式成为大首领（BIG BOSS）。



10年前的真相

沃尔金在苏联境内发射美国制造的核弹之后，美国政府为了“洗清”自己、维持稳定，给引领者下达了最后的任务：不允许生还，不允许自杀，必须被心爱的弟子亲手杀死。永远背着污名被埋葬，在美国，她是可耻的卖国奴；在苏联，她是发射核弹的罪魁！在世界史的表层，她将作为犯罪者遗臭万年！——这就是引领者的最后任务。这就是只能存在于斯内克心中的真相。引领者是为了祖国，献上了名誉和生命的真正的英雄，真正的爱国者！

真结局

最后的最后，在无界之师的基地，红衣女孩“和平”终于露出了本来的面目：她根本不是一个小女孩，一切都是演戏，她是秘密组织“零”（Cypher）派来的间谍。这个组织已经把触手延伸到冷战后新世界格局中的谍战网络的构建中，无界之师如果不能与其妥协，只能开战！斯内克怀着遗憾复杂的心情击败了“和平”，之后决定带领无界之师建立自己的“世外天堂”，只与“时代”这个永远的怪物战斗到底！

“零”这个神秘组织的暗影也初现端倪……

注：真结局后的年表中透露，修就是奥塔肯（Otacon）的父亲。米勒与2005年被“某人”杀死，“某人”实际就是李奎德（Liquid Snake），《潜龙谍影》第一作中李奎德伪装成了米勒的身份。

用青春和热血再度谱写校园传说！

“《喧哗番长》系列”最新作《喧哗番长4 一年战争》于2010年的2月25日登陆PSP掌机，本次的作品是该系列的正统续作，也是玩家在PSP上玩到的第二款原创作品。游戏除了保留该系列一贯的优点外还更改了部分系统，使得初次上手的玩家也能够更快地适应。再加上大幅增加的隐藏要素以及丰富多彩的收集模式，大大增加了游戏的时间以及耐玩性，喜欢该系列的玩家们一定不能错过。

文 武藤大喜

喧嘩番長4
ケンカバンチョウ
一年戦争

A·AVG

喧哗番长4 一年战争			
喧哗番长4 一年战争			
Spike	2010年2月25日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

游戏基本操作

键位	作用
十字键	下键锁定及切换目标／上键取消锁定／左右键转动视角
滑杆	移动
○	跳跃／确定
□	轻攻击（蓄力／跳跃中可使用）
△	重攻击（可蓄力）／配合○键为超必杀／配合□键为舍弃道具／给角色分配喧哗魂
×	配合滑杆为跑步／取消／配合○键为蓄气状态
L	拾取物品或金钱／使用投掷技／切换状态／加快剧情显示速度／与角色对话
R	发动热视线／防御／切换状态
SELECT	打开当前地图／剧情中旋转视角
START	系统菜单／跳过剧情

基础菜单一览

寝る	进行休息，可以回复玩家的体力槽和气力槽
着替え	更换角色的服装
技装备	更换角色的超气合技以及必杀技等
持ち物选择	装备或直接使用武器和道具
ケータイ	查看游戏的地图，邮件或者给小弟打电话
オプション	更改游戏的基本设定
オレの记录	查看玩家的各项数据
ステータス	查看玩家的当前状态或番长度等
终わる	结束游戏回到标题画面
セーブ	保存游戏
ヒマつぶし	进行各种迷你游戏
出かける	返回游戏界面

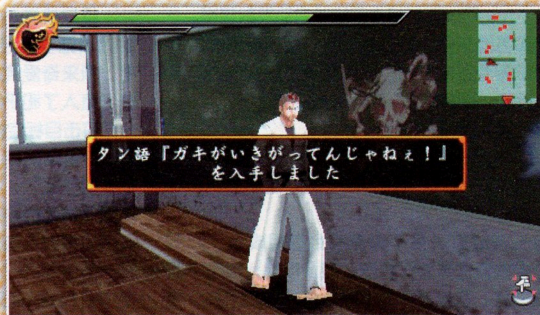


冒险中的菜单一览

ステータス	查看玩家的番长度、技能或当前状态等
オプション	更改游戏中的各项基本设定
名薄	查看游戏中所有学生的资料，注意大部分学生要取得其校徽后才会显示详细资料
アイテム	使用或舍弃道具
ケータイ	打电话，查看邮件以及地图等
指示	给随行的小弟设定指令

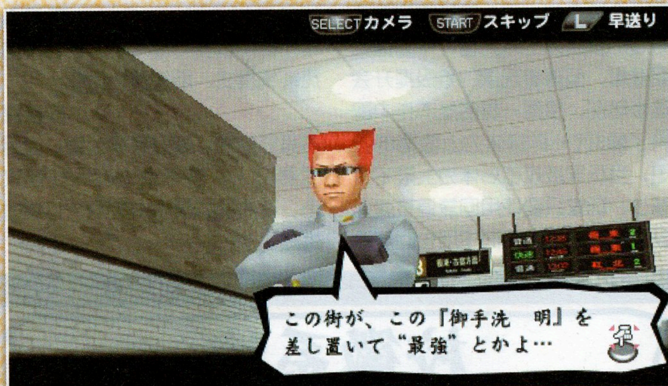
游戏的进行方式

本作的自由度和系列前几作没有太大的区别，故事讲述了一名刚刚进入红南市最著名的高中“红南高校”的新生——速水勇太，为了挑战学校内的第一强者——阿久津荣一而进行特训的故事。游戏一共分为12个月，每个月收集了足够数量的校徽就能推进剧情的发展。



休日模式

休日模式相当于前作中的夜游模式，当玩家选择进入休日模式后需要先选择一个存档，读取存档后便可以开始游戏了。开始休日模式后玩家可以在任何区域中移动，目的就是找到随机出现在场景中的番长并打倒他们（实际上就是指3代中全日本的47个番长），在该模式下每个区域都会出现大量杂兵，将他们打倒后不但和正常模式一样可以获得金钱和物品，还可以累积玩家的经验值，当玩家打倒番长后即可结束战斗。值得一提的是每打倒一个番长不但可以获得可以用来提升角色基础能力的3点“喧哗魂”，还能够得到该番长的地元超杀（地元スペシャル），相信玩过3代的玩家都不会陌生。由于番长出现的地点和出现的角色都是随机的，因此想要全部收集齐需要花上不少的时间。另外该模式对应通信功能，玩家可以邀约其它的朋友一起进行挑战。在该模式下保存游戏，取得的金钱和道具，以及角色的状态都可以完全保留下来，让玩家在正常模式中也可以使用，可以说是非常体贴的设定。有关休日模式需要注意的要点以及47名番长的地元超杀能力，玩家可以参看下表。



休日模式需要注意的几点

①进入该模式前选择第2项为联机，可以与朋友一起进行游戏。

②番长出现在哪个地图是完全随机的，但在各个地图中出现的位置则是固定的，玩家可以从右面列出的地点来快速寻找番长（玩家可以进入菜单选择ケータイ后查看周边地图，在地图上寻找E点来查看番长是否在该地图上）。

③除了休日模式外，正常模式下也能使用47名番长的地元超杀、同时能够将其叫出来当小弟（休日模式不能叫小弟）。

④打倒各个地区的番长后可得到固定3个喧哗魂、地元超杀（与正篇中的超气合技一样）以及他们的电话号码，注意喧哗魂会漂浮在空中，需要玩家攻击后才能取得。

⑤打倒休日模式的杂兵也可能掉落喧哗魂，不过一名杂兵最多只会掉落一个。

⑥该模式下进入自己家里（オレんち）后番长会随机变更，可以用这个方法快速刷出没有出现的番长。

⑦所有的地元超杀等级都为1，无法通过累计使用次数来升级。

⑧可以将喧哗魂卖给红南神社左上角隐藏的角色田城昌之，每个售价3000，一次性卖给他10个可以得到35000。

⑨连续两次一次性卖给他10个喧哗魂后会出现与其战斗的选项，他的实力非常弱，进入战斗后直接用热视线模式就可以秒杀他并得到超气合技“八方破れ”。

番长会出现的具体地点一览

①红南一丁目地图左边的停车场附近

②红南神社投钱箱前

③红南二丁目进入后建筑物的楼梯下方

④花百合学院地图右下角的停车场内

⑤红南三丁目进入后公寓前或者对面的地图附近

⑥红川桥的大桥下

⑦红南车站的检票点前

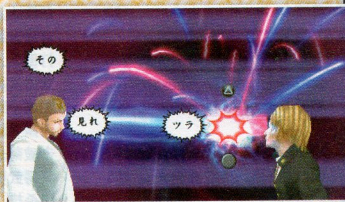
⑧べに花台团地地图左上方公园的沙堆附近

全47名番长的地元超杀一览

番长名称	地元超杀技	威力	消耗气力
青森县番长　葛西健吾	裸利锐ラッシュ	★★★	120
岩手县番长　久慈京平	三ッ石の鬼手形	★★★☆	170
宫城县番长　相泽一郎	伊达男のやせ我慢	–	100
秋田县番长　草薙宪次	イネガーヴォイス	–	150
山形县番长　星川拓也	ワンツーチェリー	★★★	120
福岛县番长　六户亮二	红牛头突き	★★☆	170
茨成县番长　鬼沪笃志	绝对权力の印	–	150
栃木县番长　阿久泽淳哉	腐苦屁剥き	★★★	170
群马县番长　神宫纱代	マンマワールド	★★	120
绮玉县番长　新井尚也	碎命の一击	★★★	200
千叶县番长　条冢直树	フラワーライフドロップ	★★★	170
东京都番长　本桥政志	トリプルスリーアップ	–	100
神奈川县番长　新仓和也	パワーボム	★★★	170
新泻县番长　世川圭介	俵かつぎ投げ	★★★	170
富山县番长　有泽勇次	火樽威华	–	200
石川县番长　谷内达也	百万石パワー	–	100
福井县番长　白崎信雄	ダイナソーズ・テイルフック	★★★	150
山梨县番长　大芝浅吾	不死夜魔	★★★☆	200
长野县番长　胜野忠信	御神渡りチョップ	★★☆	170
岐阜县番长　马渊浩二	合掌天下割り	★★★	150
静冈县番长　曾根恭次	イラプティブ・不慈夜魔	–	100
爱知县番长　犬饲浩辉	鯱インフェルノ	★★★	170
三重县番长　滨地典孝	伊势海老キック	★★★★	170
滋贺县番长　西掘龙介	オオナマズシェイカー	★★★	175
京都府番长　四方浩之	僧兵拳狩り	★★★	160
大阪府番长　乾一	那二和ボケ倒し	★★★	180
兵库县番长　田渊优	ウォーターフロントキック	★★★	150
奈良县番长　福西大辅	后光座禅ドロップ	★★★	180
和歌山县番长　古久保龙司	熊野古掌底	★★★	150
鸟取县番长　都田秀平	鬼夜眼琉イリュージョン	–	120
岛根县番长　澄川爱理	爱の三段落とし	★★★	170
冈山县番长　黑住太郎	ISKスリーアミーゴ	★★☆	150
广岛县番长　神原大悟	本场の凄み	★★★	120
山口县番长　福田寅吉	虎怖愚プレス	★★★	150
德岛县番长　天羽真也	ヨイヨイ・ダンス	★★★☆	160
香川县番长　田尾正辉	グルテンツイスト	★★☆	180
爱媛县番长　曾我部允	イヨカンナックル	★★★	165
高知县番长　刈谷庸介	カツオタタキ	★★★	180
福冈县番长　石松谦太	ブタ鼻チョーパン	★★★	180
佐贺县番长　阵内利树	ムツゴロウ十字飞び入み	★★★☆	120
长崎县番长　深掘铁也	キャノン南蛮ブロウ	★★★	150
熊本县番长　古闲孝一	カルデラヘッドバット	★★★	150
大分县番长　御手洗明	ヘルラウンドパンチ	★★★	150
宫崎县番长　金丸真吾	エクスペンシブサンパンチ	★★★	175
鹿儿岛县番长　加治屋隆盛	ロケットスマッシユパンチ	★★☆	180
冲绳县番长　比嘉茂则	カラテイ	★★★	170
北海道番长　羽二生熊十郎	ベアーズタフネス	–	120

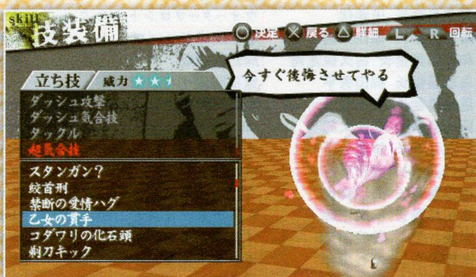
热视线系统

本作的热视线模式做了比较大的改进，当然最叫好的变化就是取消了将日语句子拆分后再重组起来的方法，不熟悉日语的玩家从此再也不用去死记日语单词了。进入热视线的方法和前几作差不多，当玩家面对不良学生后按R键消耗气力发动热视线，如果对方也作出回应时就能进入喧哗模式，进入喧哗模式后玩家需要先从画面中的4段句子任意选出一段作为本次的喧哗语句，4段喧哗语句分别对应4个不同的按键。选择完毕后系统会将句子拆分成几段，而拆分过的句子会从左向右逐渐移动，玩家需要做的就是当句子移动到双方热视线交点的位置时快速按下对应按键，让拆开的句子再次组合成一句完整的话。在喧哗时还可以不停地摇动滑杆让我方视线向敌方的方向进行压制，成功组合句子就算是喧哗成功，此时玩家会向对手进行先制攻击并造成一定的伤害，并且还可以大幅提高玩家的男气值。另外，根据玩家面对的对手强度、语句的移动速度，双方视线相交的初始位置也会有较大的区别，后期与一些强力敌人对视时，语句的移动速度以及初期对方的视线压制都会对玩家非常不利，一定要集中精神来应对。



汉之器和超气合技

汉之器相当于玩家的等级，超气合技则相当于玩家的超必杀技。每打倒一名对手都会得到一定数量的“喧哗惯れ”，累计到一定程度玩家的等级便会提升，升级的最大好处在于能够提升玩家的基础能力，并能够学会大部分基础格斗技能。在玩家升级时，系统还会给予玩家一定的“喧哗魂”点数进行自由分配，可以将其分配到角色的各项基础能力上来提升玩家的实力，5项基础能力分别为体力、筋っ节（攻击力）、打たれ强さ（防御力）、足の速さ（奔跑速度）和肺活量。肺活量比较特殊，它关系到角色的持续奔跑能力以及连续攻击能力，当玩家连续攻击或持续跑步一定时间后会出现疲劳状态，在画面左上角会以红心显示，此时需要停止行动来回复肺活量，不然的话很容易进入疲劳状态导致强行休息，强行休息状态下角色是完全无防备的，基本上等于敌人的活靶子，在战斗中一定要尽量避免进入该状态。超气合技的习得方法比较特殊，玩家在特定的剧情或隐藏事件中击倒BOSS才能学会，超气合技的特点在于威力大，而且使用时有较长的无敌时间，但是在使用时需要消耗一定的气力槽才能发动。另外与前几作不同的是，本作的超气合技在使用一定次数后还能够提升等级，等级最高为3级，随着等级的提升，超气合技的威力、范围以及持续时间都会增加（LV1到LV2需要使用20次，LV2到LV3需要使用30次）。



超气合技一览

注：下表中的威力均表示初期威力

技能名称	威力	消耗气力	获得方法
最强の拳	★★☆	150	初期自动习得
无敌の蹴り	★★★	170	二月份的剧情中击倒山田贤司后习得（第二次）
八方破れ	★★☆	100	击倒田城时习得
乙女の贯手	★★☆	150	完成世野美保的支线剧情后习得
全否定	★★☆	150	完成山田的女友牧原优的支线剧情（注意战斗中不能打她）
大盛り肉团子	★★★	180	获得武勇传“3-Aを制した汉”后习得
绞首刑	★★★	180	完成八神真康复出院的剧情后习得
禁断の爱情ハグ	★★☆	150	支线情节中打倒2-C班的柿崎大二郎后习得
スタンガン?	–	0	打倒反町一也后习得，命中对手后让其进入麻痹状态
红北の魂（こうほくスピリッツ）	★★★	150	获得武勇传“红北も300人しめた汉”后习得，升级后异常效果的范围变大
绝对回避	–	50	获得武勇传“后の先を极めた汉”后习得，一定时间进入防打状态（注意跳跃攻击和背后攻击无法发动）
バーサークパンチ	★★★		打倒2-D班的袴田雅利后习得，满级时招式名称会改变
心藏破り	★★★☆	200	打倒三泽诚司后习得，一定时间内附加HP无法回复的效果
コダワリの化石头	★★☆	130	击倒1-A班的川上正二后习得
剃刀キック	★★☆	120	击倒1-C班的葛城元后习得
ツバメ返し	★★☆	130	击倒1-B班的森圭太后习得
不知火	★★★☆	150	击倒蜂屋时习得
无差别フェロモン	–	100	击破鬼岛后自动获得，发动后效果为一定时间内限制对手的行动
凶气の铁槌	★★★	170	打倒菊田后习得
格付け	★★☆	150	打倒2-B班的小泽健也后习得
ヘッドスピンキック	★★☆	150	获得武勇传“WASPを制した汉”后习得
目溃し	★★	120	单挑冰室裕树的剧情后习得，命中对手后一定时间附加盲目效果
人间パントキック	★★★☆	170	打倒三上后习得
徒步暴走	–	75	获得武勇传“刃华罗も三百人シメた汉”后获得
嫉妒の炎	–	100	完成小野田的剧情后获得（麻衣相关路线），一定时间内需要消耗气合的攻击技能无消耗效果
破坏の狂拳	★★★☆	180	击破菊永时习得
汉の拳	★★★☆	255	获得武勇传“红南最强の汉”后自动习得，阿久泽的超必杀技

男气值（シブシャバ度）

男气值相当于玩家在游戏中的人气度，是该系列中比较重要的数值。男气值的高低直接影响到玩家在各个年级学生之间的威信以及召唤小弟时的成功率，男气值越高则其它不良少年会对你越尊敬，例如对你鞠躬，在直视街头混混时他们会立刻逃走等；过低的话则很容易被过路的混混劫杀，玩家在游戏中应当尽量保持男气值在一个较高的水平。在玩家男气值旁边的是玩家的体力槽，体力槽初期很短，但随着玩家的等级提升会逐步增加，值得一提的是本作中取消了像3代一样的体力上限槽的设定，当玩家被攻击后体力上限不会减少，玩家只要使用回复道具就可以直接回复体力，而不用先回复体力上限槽。体力槽下方是玩家的气力槽，随着玩家的攻击或被攻击，以及主动蓄力都会增加。当玩家使用超气合技或发动热视线时都会消耗一定的气力。



增加男气值的方法： 在战斗中不使用武器打倒对手、成功发动热视线模式、前往神社捐钱。

降低男气值的方法： 直接攻击其它学生、随意破坏公物、使用武器打人、逃离别人的热视线攻击、在热视线模式中失败、打架时逃跑。

校徽系统

校徽系统是本作中新增的要素，同时也是推进游戏剧情的关键道具。玩家此次进入的学校中一共有3个年级的学生，每个年级100名合计300名不良学生等着玩家去挑战。成功击倒一名不良学生后就可以获得该名学生的校徽证明，在系统菜单的学生名簿内玩家可以查看到已经获得的校徽数量，每得到一定数量的校徽，主线剧情也会随之出现。在游戏中，在每个年级和每个班级中都会有不同实力的番长进行把守，虽然游戏的自由度很高，初期就可以去挑战一些高年级的番长，不过为了大家的安全着想，还是尽量从低年级挑战起，一步一步提升自己的实力才是上策之举（靠近学生后可以看到年级、班级和所属派系等信息）。另外，在游戏中玩家如果战败的话虽然可以选择继续游戏，但会随机掉落2名学生的徽章，掉落的徽章会在名簿里以灰色显示，玩家必须再次击倒该名学生才能夺回来。注意在打倒学生并掉落徽章后，一定要第一时间将徽章拾起来（靠近按L键），不然等学生自己爬起来时徽章也会随之消失。



喧哗语句（タン语）和压制系统（たまり场）

本作的喧哗语句被称为“タン语”，是玩家在进行喧哗时不可缺少的东西，游戏中可以收集到的喧哗语句非常多，收集后可以在技能设定中更改，这样玩家在使用对应的技能攻击对手时会大声喊出这些话。如果玩家更改热视线模式下的喧哗语句，则会对喧哗时按键的难度产生影响，越长的句子会拆分得越多，难度自然也会上升，不过对应的，在组合成功后先制攻击的攻击力也会大大增加。取得“タン语”的地方非常多，玩家在游戏中看到发光的蓝点就表明该处贴着的纸条就是喧哗语句，对其发动热视线即可获得。一些特定的语句在组合后还会产生特定的效果，例如退学事件中需要的道歉“タン语”。压制系统（たまり场）是本作新增的据点系统，在打倒特定地点的不良学生后可以将其盘踞的地盘变为自己的据点，玩家可以在进入据点后进行更换必杀、保存游戏记录等行动。游戏中一共有9个地点可以压制，具体压制的地点可以参看下表。

全たまり场地点一览

压制地点	需要打倒的学生
学校侧门的非常阶段	1-A班的“佐田佑介”以及“相马道哉”
学校的游泳池上方	3-A班的“安住次郎”和“加贺美司”以及3-B班的“关口顺一”
学校的自行车场最上方	1-B班的“堤敦士”和“加川太纪”、1-C班的“若杉正人”以及1-E班的“清水圭一”
红南神社	3-C班的“原口功治”和3-D班的“秋元文人”
红南三丁目	2-A班的“木田亮辅”、2-B班的“白石优作”、2-E班的“矢岛刚”以及“桥本信之助”
红川桥下	3-A班的“丰田龙”和“二　晋吾”、3-C班的“谷川康孝”和“平岩琢郎”
红南一丁目公园内	2-C班的“平原修司”和“田泽优真”、2-D班的“野泽明彦”　以及“浦野勇气”
べに花台团地公园	3-D班的“木村晋平”
花百合学园的空地内	3-D班的“宫崎良夫”和“表功”

泽村爱路线

5月去过白鸟绫乃的学校后，会在学校遇见她一次，接着会收到川上的短信，再进入红南二丁目找她（她一般都会出现在该地区的酒吧内，在地面上找不到她就到酒吧找）。

6月收到麻生太的短信后前往红南车站前找她。

7月先前往学校教学楼1-A的教室发生剧情，接着再到红南二丁目，完成后还会收到照男的短信，接着再到红南二丁目找她。

9月前往学校正门后自动发生剧情。

10月收到泽村的短信后前往红南二丁目酒吧前找她，接着还会收到她的短信，这次需要在酒吧内找她，最后再前往红南一丁目。

11月前往べに花台团地，接着到红南三丁目，再到学校正门，然后到二丁目的酒吧内，最后返回学校即可，购买礼物可以到红南三丁目的便利店。

12月开始后收到泽村的短信，接着来到红南车站前交换礼物。

1月收到泽村的短信后前往二丁目酒吧。

2月收到泽村的短信后前往二丁目酒吧接受告白。

弘田麻衣路线

8月的神社剧情中自动获得其号码。

9月开始收到麻衣的短信后，在学校的正门发生剧情，完成后再次收到麻衣的短信，之后进入学校非常阶段据点，最后再前往红南二丁目。

10月前往学校后收到麻衣的短信。

11月开始后收到川上的短信，接着前往非常阶段，完成后收到麻衣的短信，接着到学校正门找她，之后切换一下地图再回学校正门与其做约定，礼物可以到红南二丁目的便利店购买。

12月开始后收到麻衣的短信，接着到学校里侧门触发事件，最后前往红南车站前交换礼物。

1月后收到麻衣的短信，接着前往红南三丁目，最后再返回学校。

2月来到学校后自动遇到麻衣接受情人节礼物。

保健室老师

不与前三名女主角发生任何事件的情况下，多次找她进行回复，一定次数后自动发生剧情并得知阿久泽的过去，在2月情人节时她就会送你礼物。

女友系统

恋爱事件也算是该系列每作必不可少的要素了。本作中可以追求的女性一共有4名，除了前3名女性在剧情中会强制登场一次外，还有一名隐藏的保健室老师可以追求，不过由于每周目最多只能追求一名女性，因此想要完成全部恋爱事件的话起码要进行4周目，注意在恋爱时千万不要三心二意，否则最后的结果就是一名女性都追不到。在恋爱事件中还可以得到不同的特殊收藏道具，集齐一定数量后还会有意外的效果哦。



注 在剧情流程中主要介绍的是白鸟的剧情，除了她以外其它的女主角路线玩家可以参考下表来进行。

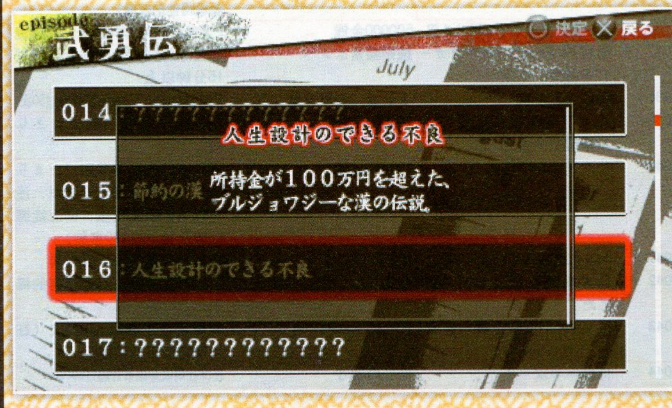
①一开始与女朋友的剧情必须触发（强制触发的除外），否则之后的事件都不会发生，例如泽村爱的相关事件。

②11月做约定前的剧情都可以一起触发，但约定后就不能再去触发其它事件了（之后的剧情都不会有选项）。

③4名女主角一共要4周目才能完成，每完成一个后女主角会送你一个“钢の心脏”，得到4个后玩家以后跑步和攻击都不会受肺活量的影响。

武勇传

武勇传实际上就是系列的传说系统，是在该系列初代就包含的要素，每经过一代，武勇传的数量都大幅上升，本作的数量达到了100个之多。玩家在游戏中达成一定的条件后就可以获得传说称号，这些称号可以在武勇传内进行查询，与系列不同的是本作在获得称号的同时还会得到一些实用道具或者是超气合技作为奖励，不过相应的，取得难度就比较高了，想要全部集齐绝对是一个不小的挑战。下表中总结了全部传说的获得方法以及奖励道具，希望对正在苦战中的玩家有所帮助。

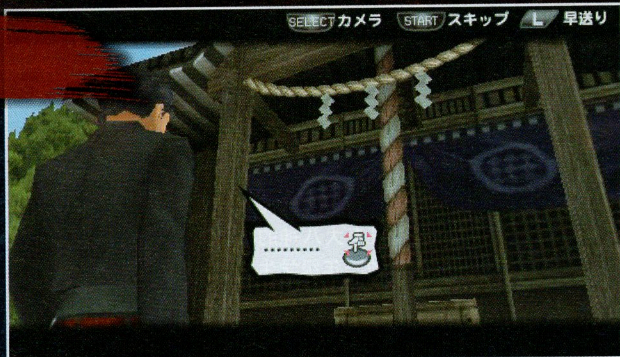


全武勇传获得方法一览

武勇传编号	传说名称	奖励道具	达成条件
001	热视线を忘れぬ野生の狼	タン语“お姉さん！”	对年轻女性累计使用100次以上的热视线
002	完熟の魅力に钉付けな汉	タン语“お母さん！”	对中年女性累计使用100次以上的热视线
003	实は男が好きかも知れない汉	タン语“お兄さん！”	对年轻男性累计使用100次以上的热视线
004	年上と见るや齿み付く反抗期の汉	タン语“お父さん！”	对中年男性累计使用100次以上的热视线
005	国家权力に抗うも相手にされなかつた汉	タン语“こういうモンだが…”	对警察使用热视线对眼的时间合计30分钟以上
006	实は自分を受け止めて欲しい汉	タン语“オレを见ろよ！”	对老师使用热视线对眼的时间合计30分钟以上
007	地狱の鬼も震え上がる眼力王	オモシログラサン	使用热视线直接吓跑50个不良少年
008	阎魔大王も腰を抜かす眼力神	オモシロメガネ	使用热视线直接吓跑100个不良少年
009	うんこ座りを极めた汉	气合溜め系技能“SEIZA”	使用任意“うんこ座りXX型”的气合溜め系技能蓄力达30分钟以上
010	体育の时间を待ち续けた汉	耐久プロテインDX	在体育馆使用气合溜め系技能“体育座り”合计30分钟以上
011	隐れプロレスファン	攻击プロテインK–DX	使用气合溜め系技能“ブリッジ”蓄力时间合计长达30分钟以上
012	反省を演じた汉	可以免除一次退学状态	在职员室前使用气合溜め系技能“SEIZA”累计时间达30分钟以上
013	本当に反省した汉	可以免除一次退学状态	在职员室前使用气合溜め系技能“DOGEZA”累计时间达30分钟以上
014	くつろぎ过ぎた汉	おやすみセット	坐在椅子上进行蓄力累计时间达到30分钟以上
015	节约の汉	50000金钱	持有的金钱超过50万以上
016	人生设计のできる不良	1金钱	持有的金钱超过100万以上
017	断食の人间	–	半年内不吃任何东西
018	断食の鬼	幕の内便当	一年时间内不吃任何东西（即一周目不吃任何食物）
019	B级グルメの大食汉	タン语“いいニオイしねぇか？”	持有所有类型的食物
020	大人买いの汉	コロッケパン	在购买部购买过合计10万元以上的东西
021	饺子の王将の常连さん	–	吃过“红南车站前”的饺子店——饺子の王将内的所有食物（注意饺子会附加各种有利效果，例如气力消费–50%，攻击上升等）
022	屋台を全制霸したお祭り汉	神社の御守	夏祭的时候吃过小摊上所有的食物
023	乳牛を飼えばいい汉	牛乳	喝过牛乳的次数累计100次以上
024	アサヒ饮料が欠かせない汉	–	喝过红南地区出售的所有类型饮料（喝自动售货机上的四种饮料）
025	スイーツ（笑）男子 三色团子番长！	着ぐるみ	合计吃过巧克力的价格达到10万元
026	外で发の毛を染めまくつた汉	KBヘアカラー・ブラック	一年内染头发的次数超过20次以上（使用道具或在染发店皆可）
027	发型が日每违い谁だか分からない汉	ナチュラルアシメ	一年内改变发型的次数达20次以上
028	见る度に服が违うファッショナブルな汉	ホストスーツ	一年内改变服装合计达30次以上
029	发型に全くこだわらない汉	ロングストレート	一年内没有变更任何发型（即一周目内）
030	服装に全くこだわらない汉	オヤジの服	一年内没有改变过任何服装
031	服が部屋に入りきらない汉	100000金钱	收集完所有类型的服装
032	校则严守の男	タトゥーシール“升り龙”	一年内只穿标准的学生装
033	技能美を极めた汉	ふんどし	一年里穿着一样颜色的运动服和运动鞋上学
034	汗を嫌う优雅な汉	スキンアート“樱吹雪”	一年里没在走廊里跑过
035	亲しき仲にも礼を忘れない汉	タン语“拳で语れよ…”	与小弟打过100次以上的招呼（按△键召唤小弟后与其对话，注意要取得他的校徽）
036	学び舍に爱をそそぎ续ける汉	500000金钱	一年内没有破坏过学校的任何物品设施
037	学校のプールでライフガードを目指した汉	携带酸素ボンベ	在游泳池内游泳时间合计超过15分钟以上
038	病弱すぎる汉	タン语“命だけは！”	前往保健室治疗的次数累计超过50次
039	たまり场作りに定评のある快适空间の匠	100000金钱	制霸所有区域内的“たまり场”
040	リサイクルの达人	100000金钱	将所有的东西都搬到“たまり场”内（任意基地都可以，注意搬的东西比较多，街上能搬的物品合计有100多种）
041	A组を胜利に导いた英雄	气合溜め系技能“体育座り”	在10月的体育祭获得胜利
042	前人未到の记录を打ち立てたアスリート	あいさつ“传说の挑衅”	在10月体育祭内打倒所有的棒子
043	ボールとの友情を育んだ汉	ボールセット	投球累计次数超过100次（在体育场可以找到球）
044	神赖みの汉	神社の御守	在神社捐钱金额累计超过50000
045	拳一つで三百人の强敌を倒した汉	喧哗魂×3	只使用拳头击倒300名不良少年
046	拳一つで五百人の强敌を倒した汉	喧哗魂×5	只使用拳头击倒500名不良少年
047	拳一つで一千人の强敌を倒した汉	喧哗魂×10	只使用拳头击倒1000名不良少年
048	寡默なケンカ屋	タン语“…”	不使用气合技击倒超过100名的不良少年
049	おしゃべりファイター	タン语“隣の竹やぶに竹立てかけたの谁だ”	只使用气合技击倒超过100名的不良少年
050	二の太刀いらずの拳豪	世纪末上下セット	一击必杀击倒合计100名以上的不良少年（使用武器加蓄力攻击击倒一年级学生较容易达成）
051	后の先を极めた汉	超气合技“绝对回避”	闪避敌人攻击100次以上
052	世界を笑颜にするエンターテイナー	武器“ハリセン”	在街边打招呼超过1000次以上
053	武艺十八般な汉	传说のトラックスーツボトム	学会所有的普通技能
054	暗记マニアな汉	スキンアート“荒波”	集齐所有的“タン语”条
055	ボキャブラリー丰富な汉	–	使用过所有的“タン语”条
056	多彩な技を操るトリックスター	超气合ドリンクZ	使用过所有的超气合技
057	技を极めた汉	光の剑	所有的超气合技都提升到最高的等级
058	孤独の狼	白い联合军の服	一年内都只有自己一个人战斗（即不召唤小弟）
059	沙の味を知らない天下无敌の汉	神社の御守り	一年内战斗从来没有失败过
060	1–Aを制した汉	白い短ラン“レジェンド”	收集所有1–A学生的校徽
061	1–Bを制した汉	续・番长の哲学	收集所有1–B学生的校徽
062	1–Cを制した汉	喧哗魂×5	收集所有1–C学生的校徽
063	1–Dを制した汉	20000金钱	收集所有1–D学生的校徽
064	1–Eを制した汉	狼リーパー	收集所有1–E学生的校徽
065	2–Aを制した汉	100000金钱	收集所有2–A学生的校徽
066	2–Bを制した汉	50000金钱	收集所有2–B学生的校徽
067	2–Cを制した汉	タン语“ウホッ”	收集所有2–C学生的校徽
068	2–Dを制した汉	喧哗魂×10	收集所有2–D学生的校徽
069	2–Eを制した汉	中ラン“森罗万象”	收集所有2–E学生的校徽
070	3–Aを制した汉	超气合技“大盛り肉团子”	收集所有3–A学生的校徽
071	3–Bを制した汉	タン语“そこのお娘さん！”	收集所有3–B学生的校徽
072	3–Cを制した汉	喧哗魂×15	收集所有3–C学生的校徽
073	3–Dを制した汉	喧哗魂×15	收集所有3–D学生的校徽
074	3–Eを制した汉	长ラン“战神”	收集所有3–E学生的校徽
075	红南最强の汉	超气合技“汉の拳”	收集红南高中所有学生的校徽
076	红北も300人しめた男	超气合技“红北の魂”	击倒红北高校的不良少年超过300人以上（在街上可以遇到）
077	WASPを制した汉	超气合技“ヘッドスピンキック”	击倒不良混混“WASP”成员合计达到300名以上（在街上可以遇到）
078	刃华罗も三百人シメた汉	超气合技“徒步暴走”	击倒徒步暴走族“刃华罗”成员合计达到300名以上（在街上可以遇到）
079	红南地区で真に最强になつた汉	真・番长の哲学	在红南地区的所有战斗中获得胜利（需要3周目，即三个女主角线的特殊战斗也算）
080	休日に片手间で全国制霸した汉	喧哗魂×47	休日模式下击倒全日本47个都、道、府、县的番长
081	谁彼构わず声をかけるナンパ野郎	タン语“结婚してくれー！”	与青年女性对话次数超过50次以上（按L键对话）
082	自称“年上キラー”	タン语“ママのバカーッ”	与中年女性对话次数超过50次以上
083	默ってられない汉	タン语“气合いいれろ！”	与青年男性对话次数超过50次以上
084	年长者の声に耳を倾ける汉	タン语“今日も良いお日柄で”	与中年男性对话次数超过50次以上
085	己の道は让らない汉	连续技“胸から体当たり”	撞一般的市民次数超过200次以上
086	轹かれつづけた汉	电车ごっこ在来线	被汽车撞过累计50次以上
087	轹かれつづけた汉2	电车ごっこ超特急	被电车撞过累计20次以上（撞一次就死，死20次即可）
088	なかなかかまない汉	タン语“坊主が屏风に上手に坊主の绘を描いた”	使用タン语进入热视线模式连续成功20次以上
089	决してかまない汉	タン语“桃もスモモも桃のうちスモモも桃も桃のうち”	使用タン语进入热视线模式连续成功50次以上
090	碎なタンカで千客万来な汉	ブランクメンチタンカ	使用タン语进入热视线模式连续成功100次以上
091	アナウンサーへの道が开けた汉	タン语“かえるぴょこぴょこ三ぴょこぴょこあわせてぴょこぴょこ六ぴょこぴょこ”	使用タン语与别人对话成功100次以上
092	点数计算を觉えた汉	チョコバー	在打麻将的小游戏中赢得50000点以上的点数
093	麻雀にハマつた汉	板チョコ	在打麻将的小游戏中赢得100000点以上的点数
094	国士无双の打ち手	高级チョコの诘め合わせ	在打麻将的小游戏中赢得300000点以上的点数
095	运に惠まれた汉	チョコバー	在打扑克的小游戏中胜利20次以上
096	ポーカーフェイスを极めた汉	板チョコ	在打扑克的小游戏中胜利50次以上
097	幸运の女神に爱されている汉	高级チョコの诘め合わせ	在打扑克的小游戏中胜利100次以上
098	さすらいのケータイカメラマン	ネコミミ	在ケータイ选项内使用照相机（カメラ）拍摄照片超过24张
099	史上最强のシャバ王	バナナマン着ぐるみ	使用各种降低男气的方式降低男气到比较低后获得
100	史上最强のシャバ神	ブリーフ3点セット	使用各种降低男气的方式降低男气到最低后获得（拿武器见人就砍很快可以达成）

剧情流程攻略

神社



这里可以算是游戏的序章，开始后主角会独自来到红南神社许愿，希望能够打倒红南高校最强的番长——阿久泽荣一，剧情后会遭遇老朋友团吉大叔，接着进入大叔的教学模式（第一项为进入教学模式，第二项为直接跳过教学），该模式非常简单，玩家可以多熟悉一下基本的操作，特别是喧哗模式的更改。其它的攻击方式和前几作区别不大，全部完成后本章结束（每项教学完成后选择第一项为再来一次，选择第二项为进行下一个教学模式，玩家可以熟悉部分操作后直接跳过该剧情）。

4月



1 剧情后自动回到家中，整理一下装备后再保存一下就可以选择“出かける”外出了。刚开始只有“红南高校”一个地点可以选择，进入后会发生入学演讲事件，接着就可以进行自由行动了，玩家可以在这里多搜索一下，可以找到大量的喧哗语句和道具。完成后开始寻找本校最强的番长阿久泽荣一，进入校舍后会发生剧情，某个低年级学生会向主角求救，原因是因为自己介绍给高年级学长的女生长相非常的“悲剧”而遭到对方的报复，最后以阿久泽荣一的情报为条件，主角接下了保护该男生的任务。本场杂兵战的难度很低，轻松将其击倒后前往学校大门右边的停车场可以得知该名男生名叫千叶照男，自此以后很多情报都会由他告诉主角。在得知阿久泽荣一盘踞的位置为学校的天台后，前往天台门口就会触发剧情，可惜阿久泽在学校内的声望和势力都非常大，手下更是多如牛毛，就算是其它学校的头目都要让他三分，更别说是毫无名气的主角了，压根无法进入天台，事件最终以主角的实力和声望不够高而告终。在听取了千叶的建议后，主角决定先制霸学校的其它班级慢慢提升自己的实力和名气之后再向阿久泽荣一进行挑战。

2 完成事件后会触发新的剧情点，前往教学楼里门侧打倒两名不良学生后可以制压非常阶段，之后玩家就可以在这里更换装备或保存进度了，而且还有很多的剧情都是在这里触发的。接下来的目的是取得5枚1-A班学生的校徽，进入教学楼1楼，在1-A的教室内就可以找到不少的学生。完成后切换一下地图再回到1-A的教室即可发生剧情，原来主角目前被分到了1-A班，而A班不良少年的老大，也是优胜候补之一的川上正二听说主角最近非常活跃，前来找主角的麻烦，接下来就是与川上正二的单挑战。本次的单挑战中川上的攻击频率很低，如果他一直防御的话按L键使用投技即可，要注意他在HP下降到一半时会使用投掷系的超气合技攻击，威力颇大，一定要与其拉开距离防止被抓到，胜利后可以获得川上的电话号码、校徽和他的超必杀技“ヨダワリの化石头”。将其击倒后会得知他并不是本关的老大，接着再收集5个1-A班学生的校徽，切换一下地图后会在A班教室内再次出现剧情点，这次需要对付的是1-A班的老大山口贤治，山口贤治的难度比川上反而低了不少，他的HP和防御虽然高但攻击的频率很低，一直进攻可以让他完全无法反击，不过要注意他的超气合技，他会在起身后发动，如果无法躲开的话一定要防御，不然会受到很大的伤害。将其击倒后两人都会倒下，在被送往医务室后会发生口角剧情，最终两人约定一起以阿久泽为目标努力，看看谁才能先将其击倒。剧情过后可以获得山口的电话但暂时无法获得他的超气合技与校徽。接着返回学校的非常阶段会触发让千叶分别打听一年级B班、C班、D班和E班四个老大的剧情，完成后自动进入5月份。

5月

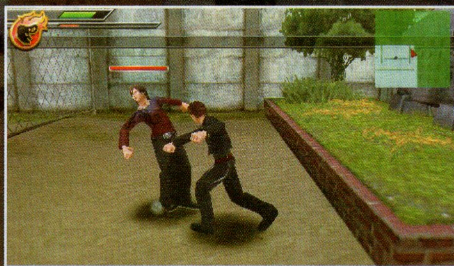


1 学校外其它的区域在本月开始后可以进入，另外从本月开始还会有大量的支线剧情，玩家在完成主线之前可以先将支线完成再继续主线。进入学校后来到教学楼会自动发生剧情，接下来则是寻找千叶问自己女朋友的事。离开前记得先到1-B班取得至少3枚B班学生的徽章，这样来到非常阶段就会触发下一个剧情。1-B班的森主太手下会送来挑战信，原来因为主角最近的频繁活动，其它班的老大也蠢蠢欲动了，不过信上的字迹难以辨认，需要先进行解读。完成该事件后会收到千叶的邮件，要求主角前往花百合学院。按照约定来到这里见千叶，这次千叶果不其然给主角介绍了一个非常漂亮的女孩子，女孩子名叫白鸟菱乃，是花百合学校的一年级生，长得非常可爱，不过最终主角才知道原来千叶口中的介绍只是单纯地介绍女孩子的资料而已，至于如何认识就要靠主角自己努力了。接下来前往红南车站前地图北面的车站门口，在这里主角意外地遇到了白鸟，不过此时她正被两名流氓骚扰，将骚扰她的小混混打跑后，还没来得及搭讪就被半路杀出的一名金发青年给搅黄了，眼看着白鸟越跑越远，正准备教训一下金发青年的主角一转身发现那名青年也不见了踪影，于是主角只能先行返回学校看挑战信的内容解读出来没有（注意学校右边的停车场内有たまり场可以制霸）。

2 再次回到学校，在校门口会遇到游戏的第二名女主角泽村爱，可惜主角还没要到电话号码，就被再次出现的金发青年给拦住了，正当主角想要教训他时，千叶拉住了主角，原来金发青年是红南高校实力仅次于阿久泽的三年级学生鬼岛耕一，以主角目前的实力肯定不是他的对手。剧情过后可以收到川上的短信，前往红南二丁目可以触发与泽村爱的相关剧情（如果这个月不触发该剧情的话，那么该周目就无法追求泽村了）。完成该事件后回到学校继续收集校徽，击倒1-B班的10名学生后会再次收到短信，挑战书的内容已经全部解读完毕，接着进入1-A班教室得知原来挑战书上的地点在学校的中庭，赶到中庭时发现1-B班的老大已经在此等候多时了。与森的战斗难度比较高，他的HP和防御力都很高，不过他的攻击不算高，玩家可以多利用场景内的物体来挡住他的进攻，再找机会反击他。由于他的超气合技威力强而且范围大，躲不过去的话尽量防御或者使用超气合技与其对拼，将其打倒后他会承认主角的实力，并宣布从现在开始1-B班归属于A班的门下。剧情后会获得森的校徽、电话号码以及他的超必杀技“ツバメ返し”，之后自动进入6月份。



6月



1 进入6月份后会出现新的支线剧情，特别是比较重要的鬼岛事件，想要完成的玩家一定要在本月开始持续触发，具体情况可以参考支线剧情部分。完成支线剧情后回到学校，会发生1-E班老大八神的相关事件，接着前往学校收集45枚一年级学生的徽章会发生连续的剧情，D班的老大已经盯上了主角等人，并用卑鄙的手段命令C班的老大葛成单独向主角挑战（这几个剧情只要达成徽章要求再切换地图会自动触发）。剧情后前往红南车站前会发生与白鸟菱乃的相关剧情，原来她正在为上次的流氓事件找主角，想要亲自向主角道谢，事件完成可以取得白鸟的电话号码（此处同样会有泽村爱的事件，但如果玩家在上一个月没有触发她的相关事件的话，本月的事件也就不会再出现了）。白鸟的事件完成后回到学校会收到千叶的短信，接着会再次收到白鸟的短信，按照要求来到花百合学园即可开始与她的第一次约会，两人一起谈到了圣诞节的事，白鸟表示自己很想看圣诞树，最后主角竟然撒谎自己是在美国长大的，曾度过很多次正宗的圣诞节，弄得白鸟非常羡慕主角的经历。

2 约会结束后返回学校，此时进入操场的最北端会出现新的剧情点，C班的老大葛城元已经带着几个手下在这里等着主角了。一开始主角会与4名杂兵分别战斗，注意他们手中有武器，不过战斗的难度不高。将他们击倒后葛城想乘机逃走，不过最终主角的一番话让他醒悟了过来。原来他自己也曾经是一名强者，而且也是向着挑战阿久泽这个目标而不停的努力着，但自从被八神击倒后，自己不知不觉就变得胆怯起来。与葛城的战斗随即展开，葛城的特点是攻击力很高，在HP足够的情况下一定要对其进行连续压制，并随时注意自己的体力，将其HP削减一半左右他会使用超气合攻击，速度快且范围大，躲不过去的话一定要防御或用超气合技硬拼。将其击倒后他会告诉主角自己迷失的原因，剧情结束后可以得到葛成的校徽和超气合技“剃刀キック”，虽然最后葛成在主角的鼓励下恢复了自信，可D班的老大已经悄悄地躲在一旁观看了整个打斗的过程，而主角自然成为了他的头号眼中钉。



7月



1 进入7月份后先回到学校会收到千叶的短信，接着来到1-A的教室会被其询问是否已经开始与白鸟交往了，接着会收到白鸟的短信，按照要求前往红南车站前自动发生剧情。主角和白鸟再次开始约会，没想到两人进入商店后就遭到了川上的围追堵截，最终主角不但不承认认识川上，还使诈一招让川上直接倒地不起。拉着白鸟跑到另一家商店会再次遇到在这里蹲点埋伏的千叶，感觉不妙的主角只能再次拉着白鸟来到红川桥下，可山口早就在这里守着了，一句话直接揭穿了主角是归国子女的谎言，白鸟知道后非常生气，并独自一人离去，接下来气急败坏的主角会与山口一战，与他的对决跟第一次战斗时区别不大，注意不要撞到他的超气合技上。将其放倒后千叶和川上会赶到，在两人的劝说下主角恢复了理智，自己决定找到白鸟对她道歉。剧情完成后切换一下场景就可以收到千叶的邮件，原来他们几个也决定承担起责任一起陪主角道歉，来到花百合学院与大家汇合后，进入学院内就会自动发生剧情，在主角诚恳的道歉下白鸟原谅了主角，并一起约定好再也不向自己隐瞒任何事情。白鸟的事件完成后玩家可以发展一下其它支线任务，本月的支线恋爱剧情比较多。

2 误会的事件解除后，回到学校并反复进出教学楼就可以看到一名女生在学校门口等人，一打听才知道原来那是山口的女朋友。接着按照要求收集够50枚学生徽章即可出现新的剧情点（学校很多地方都可以找到一年级的学生），接着来到学校的非常阶段下就会得到新的情报，E班的老大八神已经盯上了主角，并亲自来找主角的麻烦了，不过这样的挑战主角肯定是不会拒绝的。剧情结束后1-E班的老大八神真与1-D班的老大冰室裕树会出现在主角的据点，在冰室的挑衅下八神很快会向主角发出挑战。与八神的战斗是目前为止难度最高的，他的难点在于他有很强的防御力、攻击力以及HP，不过他有一个很大的弱点就是大部分攻击都会在蓄力后再发动，玩家可以用普通攻击对其进行连续压制。将其HP削减到一半以下就要注意了，每次将其放倒后都保持一定的距离，因为他起身后很大概率会释放超气合技。他的超气合技是近身投系的，而且威力相当大，被抓住的话半血以下基本会被一击必杀。如果他的超气合技落空的话玩家可以立刻发动超气合技进行反击，能够给八神造成不小的伤害。不过由于八神的HP实在是非常厚，因

此本战除了要有足够的实力外还要有一定的耐心，短时间内是无法将其KO的。失败的八神要求玩家解决自己，这样的请求主角当然是拒绝了。事件结束后回到非常阶段可以获得葛成元的电话号码，此后可以将其召唤出来当小弟。成功将一年级所有班级制霸的主角再次前往天台找阿久泽挑战，可结果依旧是以失败告终，因为阿久泽对只会打架的番长没有兴趣，主角身上很明显还缺少一点东西，最后在千叶的劝说下两人离开了天台，委托照男继续调查情报后，自动进入8月的夏休。



8月

进入夏休假期后除了神社外都无法进入，来到神社参拜的主角会再次遇到白鸟以及做买卖的团吉大叔，一番交谈下才知道白鸟和大叔是老相识了。正当大家都聊得兴起时突然听到神社深处的一阵骚动声，在将白鸟交付给大叔照顾后主角冲了进去，没想到在这里再次见到了鬼岛，这次他和一些外校的学生发生了冲突，在劝说无效的情况下只能开始战斗。本次的战斗鬼岛会作为队友参战，对手是几个外校的杂兵，轻松将他们全部放倒后几外校生全部都会落荒而逃，不过没想到对方中的女生弘田麻衣竟然看上了主角，并且很直接地要求做主角的女朋友。此次的事件中鬼岛注意到了主角的实力，在小声感谢主角的帮助后鬼岛也自行离开了。回到神社向白鸟报个平安，8月的事件总算是安然无恙地度过了。

9月



1 9月份开学后进入学校会自动发生一些与鬼岛相关的事件，并得知了鬼岛耕平正是3-B班的老大以及当年他和阿久泽之间的一些渊源。事件完成后来到学校的正门会发生红北高校的学生来找阿久泽麻烦的剧情，正当主角准备出手时，所有的红北学生都被阿久泽手下的干部所击倒。剧情完毕后会收到麻衣和千叶的短信，按照要求来到学校正门位置会有新的剧情点出现，麻衣根据团吉大叔的消息找到了主角的学校，由于受不了麻衣的过于亲热，主角找了个借口直接逃走了。如果之前发生了与鬼岛的相关剧情的话，接下来会再次收到千叶的短信，来到教学楼3F就可以看到鬼岛，一番交涉后主角答应用介绍女朋友的条件与其交换见到阿久泽的机会。来到非常阶段会再次看到麻衣，将其带着一路来到学校门口会遇到麻衣的前男友，麻衣表示自己已经不喜欢他了，不服气的男友提出与主角决斗，不过时间和地点会另行通知。切换一下场景回来会再次看到山口的女朋友，抱着想戏弄一下山口的目的，主角对她的女友撒了慌，并且得知她的名字叫牧原优。之后会收到白鸟的短信，来到花百合学园见白鸟，主角提出了想要介绍女孩子给鬼岛的请求，没想到白鸟很爽快地答应了主角，因为他相信主角的朋友肯定不是坏人。

2 约会事件结束后前往红南二丁目商店街附近会遇到麻衣，此时的她正被几名混混骚扰，主角只能是出手相救，本次的战斗难度非常低，将几名混混全部放倒后再次回到学校，在校门口会看到麻衣的前男友小野田，原来刚才的事件他全部都看在眼里，这次是来找主角麻烦的。一开始会与小野田请来的4名打手战斗，注意他们手中都有武器，完成战斗后会与小野田进行单挑，只要小心他的超气合技就没有什么难点，将其击倒后他不甘心地逃走了。接下来就是主线的情节了，收集满60枚校徽后进入1-A会发生二年级的学生来"邀请"一年级学生老大的事件，不过由于对方口气很嚣张，这场邀请很快就演变成了混战。这场杂兵战难度比较高，因为敌人全都是二年级学生的水准，攻防能力要比一年级高出很多，本次战斗山口会作为小弟登场，不过不要指望他有什么战斗力，玩家还要随时注意他的HP，他被打倒的话一样会失败。接着再收集到70、80和90个校徽，再切换地图就会发生二年级学生讨论主角实力的剧情。最后再进入食堂会出现新的剧情点，这一次刚才的3名二年级学生会再次找到主角，随后与3人展开战斗，由于这次没有山口拖后腿，战斗也会自由很多，将全部人击倒后再收集5枚徽章，进入1-A的教室就会自动发生剧情，这次二年级的学生已经正式向主角发出挑战书。再次切换场景会发生冰室和二年级的反町相互勾结的剧情，原来他们一直在利用学校的学生赚钱，在一旁全部听到的八神对他们的做法很不爽，正准备教训一下他们时突然出现了几名二年级的学生把八神给团团围住，寡不敌众的八神最终被众人放倒了。

10月



1 10月份一开始就会进入强制的体育祭事件。体育祭的玩法很简单，玩家为A班的代表，分别与B班、C班、D班和E班战斗，不过本次的战斗并不是打架，而是破坏对方的柱子，比赛开始后我方和对方都会有三根柱子，分别由一年级、二年级和三年级的学生保护，破坏不同年级的柱子得分也会有区别，破坏一年级学生的柱子可以得10分，二年级20分，三年级30分。当然年级越高的柱子守护的学生能力也越高，三年级的柱子可是很难破坏的。每场战斗会有2分钟的比赛时间，时间结束后就会分别计算两个班级的得分，当玩家与4个班级全部比赛完毕后即可得出总分来决定玩家的名次，根据获得名次的不同会获得几个特殊的武勇传作为奖励。

2 完成体育祭事件后会收到大量的短信，建议玩家先完成支线剧情。来到教学楼1-A教室门口会看到川上和山口正在吵架，原来是因为之前主角和山口的女友牧原优说的谎话导致两人现在吵架了，愤怒的两人对主角大打出手，本次的战斗需要同时对付山口和川上两人，他们的超气合技依旧威胁很大，将其分开后逐个击破吧。完成战斗后主角向两人道歉，接着会收到牧原优的短信，她要求主角前往红川桥见面，来到这里后才发现牧原优对主角的做法非常气愤，连道歉的机会都没给主角就向主角袭来。本次的战斗比较特殊，玩家是不能攻击牧原优的，攻击一定次数后自动失败。正确的打法是在战斗中一直按△键解释，这样能够让牧原优头上出现的感叹号越来越少，坚持解释一定时间就会自动发生剧情并结束战斗。战斗期间牧原优会使用武器攻击玩家，解释的同时要注意补充自己的HP，她的攻击力比较高，特别是超气合技。最后牧原优丢下武器失声痛哭。而此时山口赶到并安慰她，两人的误会也得以解除。完成这个特殊事件后玩家可以得到ワビ入れ技"话せばわかる"、タン语"话せばわかる"和超气合技"全否定"。从红川桥出来后再前往学校大门口会遇到麻衣的前男友小野田，这次他不是来找主角报仇的，而是想成为主角的小弟，在告诉主角第2年他也会进入红南高校就读后他会留下电话号码自行离开，此时还能够得到小野田哲平的超气合技"嫉妒の炎"。如果此时有收到麻衣短信的话，来到学校的里侧门可以找到她，不过这次她对主角的态度非常生气，转身跟着川上离开了。

3 接下来就是给鬼岛耕平介绍女朋友的事件了，主角在收到白鸟的短信后前往红南车站前可以见到她的朋友世野美保，接着将鬼岛耕平叫来就算是履行了约定。正当鬼岛耕平对美保非常满意时，两人再次遇上了之前的几个小混混，眼看着两人不得不出手时，美保却率先出拳将小混混一拳打翻。接着会开始杂兵战，本次的战斗美保会作为小弟登场，不过她依旧没有太大的用处，将所有混混击倒后才得知原来美保学过护身术，被美保吓傻了的鬼岛找了个借口自行离开了，看来靠鬼岛帮忙见到阿久泽的方法也算是泡汤了。事件结束后会得到美保的电话号码以及她的超气合技“乙女の贯手”。

4 收集100枚学生徽章后回到学校会听到八神的传闻，听说八神被打得很惨，目前已经送往医院了。接着再收集到105枚学生徽章，返回1-A教室会有一名叫小泽的二年级学生找上门来指名要与主角决斗，与小泽的战斗难度不算大，他的攻防速度比较高但进攻意识很低，要注意的是他的必杀技是近身投系，很喜欢在起身后发动。战斗中尽量与其拉开距离，这样可以避免起身后被直接抓住。将其击破后来到教学楼2F会发生剧情，在2-C的教室会与该班的老大柿崎大二郎战斗。柿崎的能力很强，与他战斗时一定不能近身，否则会被他的投技抓住，另外要注意他的超气合技也是投掷系的，多用普通攻击对其进行连续压制。将其击倒后柿崎会公开向主角示爱，当然最终被主角给逃走了，事件结束后可以得到他的校徽、电话号码以及超气合技“禁断の爱情ハグ”。

接下来的任务依旧是收集校徽，完成110枚后进入教学楼1F会发生一场强制的杂兵战，接着再将校徽收集到115个，回到教室内可以向千叶打听到新的情报，原来之前的二年级学生叫小泽健也，是2-D班袴田雅利的直属手下，接着将校徽凑齐到120个后回到1-A会再次发生剧情，本次找上门的人正是2-D班的老大袴田雅利，与他的战斗难度比较大，因为他不但会使用武器还会有杂兵助阵，建议优先将杂兵击倒。袴田的实力非常强，他的攻防能力都比较高，尽量使用场景中的物体将其拦住后从后面攻击他。在他HP不足时他很有可能会连续释放超气合技，防御一次后千万不要提前解除防御状态，等其释放完毕后再用超气合技反击他比较好，否则很可能被他的连续拳打中。多带点回复HP的药品，保持体力高于一半以上会让战斗的危险性下降不少。将其击倒后他爽快地认输，接着再返回学校的非常据点就可以见到两人按照约定来拜见大哥了。在得到了他们两人的校徽、电话以及超气合技“バーサークパンチ”和“格付け”后，10月份的剧情就算是结束了。

11月



1 本月开始支线剧情会非常多，而且还会出现女友结局的关键选项，想要追哪个女孩子一定要考虑清楚，不能同时追。开始后先到学校，可以收到很多条短信。如果之前满足了鬼岛事件的所有条件的话，就能够发生本月与鬼岛相关的“红南二丁目”事件了。接下来要处理的是女友的相关事件，收到所有女友的短信后决定好要追哪一位，本篇流程中选择的是白鸟的剧情，其它的女友事件玩家可以参看支线的女友部分。按照千叶的短信要求来到花百合学园参加文化祭，结果却被告知外校的学生是无法参加文化祭的，原来去年曾经有外校的人来闹事，对学校造成了非常不好的影响，因此今年也就制定了不准外校学生参加的规定。在白鸟的遗憾声中两人正准备离去，却意外地发现了去年来捣乱的混混，将其狠狠教训一顿后两人灰溜溜地离开了。



2 离开后会再次收到白鸟的短信，按照白鸟的要求前往红南车站前就会发生恋爱的约定事件，选择第一项后两人约定一起在圣诞节看这里的圣诞树。完成约定事件后回到学校的非常阶段，冰室会自动找上门来，这次他想用金钱来诱惑主角和山口加入他们的队伍，不过主角和山口对金钱都没兴趣。看到自己的计划失败，冰室叫出一堆杂兵企图放倒两人。这次的杂兵战难度不小，因为敌人都是二年级学生的水平，HP比起之前的杂兵来说要高出不少，一定要注意自己的HP，多使用超气合将杂兵分开放倒，避免被多人围攻。战斗胜利后冰室会逃走，接着再进入教学楼会发生与千叶询问圣诞礼物的事件，接着再到红南一丁目的商店可以购买到送给白鸟的礼物（白鸟へのプレゼント，售价38000）。

3 完成上述事件后再收集到130个校徽会收到千叶的求救短信，要求主角马上赶到红川桥，来到这里会看到葛成和川上被冰室请的人打倒了，这下所有的事件也算是水落石出了，原来将八神放倒进医院的也是他们，接着冰室要求两名二年级老大将主角等人干掉，两人自然不会听冰室的命令。之后会与冰室进行战斗，他的攻击力和防御力都属于二年级学生的水平，不过超气合技是妨碍系的，会对玩家的视线造成一定的影响（基本上可以无视的影响）。轻松将其放倒后会与两名二年级生战斗，与他们两人的战斗难度就比较高了，两人的攻击力和HP都比较高，超气合技也是攻击系，菊田的超气合技是近身投系，而且他会向冲向玩家后释放，威胁比较大；三上的超气合技是攻击系的，注意防御不会有太大的问题，多准备点回复道具会比较轻松。虽然战斗有山口助阵但实际上根本不能指望他，不过玩家可以让山口先缠住其中的一个敌人，全力放倒一人后战斗难度会下降不少，当然最好能够先击倒菊田，这样就不用担心被抓住了。胜利后大家总算是得知了事情的真相，原来冰室等人和反町一直想通过支配红南高中来赚钱，但由于有阿久泽的存在，所以这个计划才一直没有成功，就目前来说阿久泽就快毕业了，此时正是他们最好的机会，只要能够坐上红南高中老大的位置，那么之后就有的是钱赚。得知所有事情的主角当然不能坐视不理，目前要做的就是先破坏反町的计划。切换一下场景后可以看到反町的剧情，得知自己的行踪和计划已经暴露的反町也慌了，这事一旦传到阿久泽耳朵里自己肯定要遭殃。接着收集齐140枚校徽，再切换场景就会出现反町骗手下来讨伐主角等人的剧情，接着会进行一场杂兵战，一次要打倒6名二年级学生，多注意回复自己的HP。胜利后反町乘机逃走了，在委托千叶继续进行调查后，本月的事件也算是结束了。



12月



本月开始后会立刻收到白鸟的短信，按照约定进入红南车站前就会自动发生剧情，与白鸟一起看圣诞树后，两人互相交换了礼物

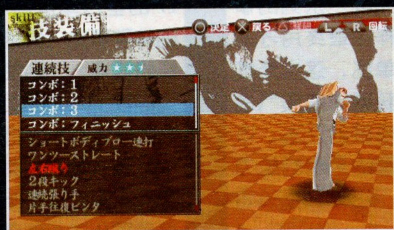
（收到“柄レザージャケット”），约会结束后还可以在圣诞树下拿到30000金钱，别错过了。回到学校切换两次场景会自动发生反町的剧情，看来他还在打歪注意，并且这次还骗了“饺子の王将”——三年级的多胡来教训主角。来到学校的非常阶段即可触发事件，正当多胡想要对主角动手时，阿久泽和手下赶到，原来他们已经从菊田和三上口中得知事情的真相，被揭穿的反町无路可逃，最终阿久泽同意让主角来处置反町。与反町的战斗难度不高，不过他的攻击速度很快这点需要注意，将其打倒后会得到反町的校徽以及超必杀技“スタンガン？”，接着阿久泽会和手下一起离开，经过了本次的战斗，阿久泽已经将主角的名字牢牢记住了。整个事件完成后还可以得到多胡大浦的超气合技、电话号码和校徽。这里如果完成鬼岛的一系列事件后会收到照男的短信，接着会在教学楼1F遇到鬼岛，然后去学校正门就会有新的剧情点，红北的番长黑岩找上了门来，但最终被鬼岛给吓了回去。收集到150个校徽后在非常阶段会出现剧情点，这次得到的是好消息，八神以及川上等人的伤已经痊愈了，归来的八神承认了主角的实力并加入队伍，获得八神真的校徽、电话号码以及超必杀技“绞首刑”后，来到学校的屋顶发现阿久泽已经承认了主角的实力，玩家此时能够进入天台了。不过目前阿久泽已经离开，想要见他得过两天。另一方面，此时的阿久泽正在考虑让谁来继承自己的位子来保护学校，毕竟还有不到3个月的时间自己就要毕业了。

1月



1 本月一开始只有神社可以进入，在这里意外遇上白鸟同学，两人一起许愿后会分别离开，接下来会收到白鸟的短信，如果之前完成了鬼岛的一系列事件还可以收到照男的短信。先按照短信内容来到花百合学校，可没想到这次白鸟是来向主角道别的，因为4月开始后白鸟就要到美国读书了。完成事件后回到学校会发生与阿久泽见面的剧情，在阿久泽的慎重考虑下，决定在主角、山口和三泽之间选择谁来当自己的继承人，而最终只能有一个人能挑战自己，因此三人必须先决出胜负。除此之外阿久泽还开出一个条件，那就是与自己战斗后必须担负起保护学校的责任，不能让反町那样的人再次破坏学校的和平，在答应了阿久泽的条件后，山口和主角约定找个时间再次一决胜负。

2 事件完成后最好去练练级，接下来的对手实力都非常强，提升一下能力能够让战斗的难度降低，同时多准备一些回复道具。收集到160枚校徽后来到学校正门侧，在校门口会见到三泽，接着三泽会带主角来到红川桥下，原来三泽也想获得最强番长的位子。与三泽的决斗难度非常大，他的攻防能力超高不说，而且本身还会使用回避技能，被他回避后他会使用普通连技+超气合技反击，被命中的话很可能会被一击必杀，多注意自己的HP与三泽打持久战，千万不要急于求成。将三泽诚司打倒后可以获得他的电话号码、校徽以及超必杀技“心脏破り”，最终他承认了主角的实力并让出老大的位子，这样一来就只剩下与山口的最终对决了。



2月



马上就会进入最终决战，一些支线剧情必须在本月完成，例如退学剧情等。进入学校后会收到数封邮件，可以暂时无视。进入学校大门内会发现剧情点，原来白鸟发邮件约主角到红南车站前见面，这次见面白鸟是为了送巧克力给主角，而主角也向白鸟表达了自己的心意，两人的恋情也算是终有回报，完成事件后可以得到“钢の心脏”。之前如果有一直完成鬼岛的剧情的话，那么这次可以收到他的短信，并邀约主角到红川桥决斗，本次的战斗有2场，一场是杂兵战，难度很低，另一场是对黑岩的单挑战，难度比较高，一定要小心他的超气合技。在完成上述事件后回到学校继续收集校徽，达到170枚时就可以触发与山口的剧情，来到非常阶段后进入战斗，与山口的对决和之前一样，他的能力没有上升多少，不过HP和耐久力倒是大幅提升了，多带点回复道具吧。将其打倒后山口爽快地承认了自己的失败，并让出了自己竞争老大的机会，接下来就是与阿久泽的最终对决了。事件结束后会获得山田的校徽以及他的超必杀技“无敌の蹴り”，此后就可以将他叫出来当小弟了，切换一下场景，会发生最后的剧情事件，接着进入最后一个月。

3月



进入最终月基本上就没有什么特殊的事件了，此时玩家如果收集完1—A除千叶外的所有校徽后会在学校门前出现剧情点，进入后会与千叶战斗并获得他的校徽。如果之前有一直完成鬼岛事件的话还会收到千叶的短信，将其击倒后可以获得鬼岛耕平的校徽、电话号码和超气合技“无差别フェロモン”，他的能力非常高，攻击速度和攻击力都非常快，如果玩家被超气合技命中，会一定时间内失去行动力任其宰割，没有一定的实力千万不要贸然挑战。完成分支任务后准备一下，回复道具多带上一些，没有收集的校徽赶紧收集，二周目是不会继承校徽的。

一切准备就绪后可以保存一下记录，接着进入非常阶段与阿久泽展开最终决战。作为最终BOSS的阿久泽能力高就不用多说了，他的攻击速度很快，而且他会在一套连招后接上投掷技，被打中的话起码要消耗30%以上的体力。阿久泽的HP是所有敌人中最高的，攻击力全满的情况下一组攻击只能打掉他5%左右的体力，他的超气合技距离非常远，而且会被打中数下，一定要及时用超气合技回避或防御，胜利后获得阿久泽荣一的校徽。

通关后系统会要求玩家保存记录，开始二周目后可以继承以下内容：

①超气合技的等级
②等级以及习得的技能
③道具、武器、服装和金钱
④タン语和收集到的传说
⑤除非常阶段下以外的“たまり场”
⑥打倒的敌人数量和学生名册

全隐藏支线一览

鬼岛事件

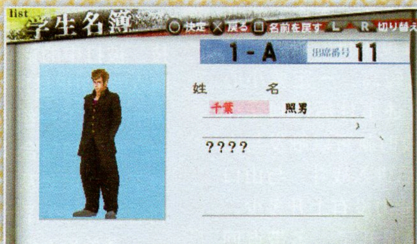


想要对鬼岛耕平挑战需要完成一系列的事件，这样在最终月才能够与其单挑，这也是惟一能够获得他的超气合技以及校徽的方法。不过要注意的是他的能力非常强，和最终BOSS有得一拼，没有一定实力的玩家千万不要贸然挑战。

①在6月前往べに花台团地打倒50名红北高中的学生，注意50名学生必须是红北高中的（靠近后会显示名称），每打倒10名后千叶会发短信来提醒玩家。
②按照流程中的提示完成与鬼岛相关的事件，例如8月的强制事件以及介绍女朋友的事件等。
③11月进入红南二丁目会发生与红北高中杂兵战斗的事件，该事件的完成与鬼岛有关。
④12月收到千叶短信后前往学校正门能够发生红北高中来找茬的事件，最后在鬼岛的威胁下事件结束。
⑤1月会收到鬼岛的挑战邀请。
⑥2月前往红川桥下会发生支线剧情，先与杂兵战斗再与红北番长战斗。
⑦完成上述事件后，3月会自动收到千叶的短信并得知单挑的地点，前往中庭将鬼岛击倒后就可以获得他的超气合技、校徽和电话号码了。

关于校徽的收集

本作中300枚校徽的收集算是一个不小的工程，大部分学生都会在学校各个设施内出现，将其打倒后就可以得到该学生的校徽，部分学生会出现在其它地图中，不过只要多搜索肯定能找全（注意将学生打倒后要立刻去拾校徽，如果等学生自己爬起来逃走的话那么校徽也会消失，想要获得就必须切换场景后再打一次），部分学生要达成一定条件后才会出现，以下就是本作中所有特殊学生出现的条件。



1—A班	北条毅力	6月到9月前往游泳池内可以找到他，注意被其逃走的话该周目就无法再得到了。
1—A班	千叶照男	1—A班的所有学生校徽全部集齐后，3月在校门前发生事件
1—C班	西森　一／前田大智／三好　树	7月的事件后前往体育场的最北边角落里
2—A班	诸星总一郎	触发喧哗俱乐部的事件后与其进行战斗
2—B班	野岛贵一／细川隼一	9月发生红北事件后在校门出现
2—C班	柿崎大二郎	9月触发系列条件后与其对战
3—B班	鬼岛耕平	触发与他的相关事件

一日战争模式

游戏进入2周目后，来到教学楼2F的室内体育馆可以触发一日战争的特殊事件（演讲台的桌子下面可发现剧情点），触发后玩家将要面对红南高校的299名学生。战斗会从低年级的学生开始，打倒每个班的所有学生后该班的老大就会出现，打倒295名时三泽和ヤマケン会同时出现，接着是阿久津和隐藏BOSS，注意中途是无法逃跑的，因此想要挑战的玩家事先要做好万全的准备后再开始（选择第二项就会开始战斗）。全胜后可以获得タン语条“忍法！”和“の术！”以及气合技“忍法の构ぇ”。

关于迷你游戏

本作中的迷你游戏一共有两个，分别是麻将（麻雀）和扑克牌（ポーカー），麻将的玩法有点类似早期的大型街机“断幺九”，即在吃牌、碰牌的情况下，不能带有幺九牌（注意东南西北中发白都算是幺九牌），否则就会造成无番不能胡牌（一些特殊牌型除外，如清老头、混全带幺等）。而扑克牌的玩法则类似于showhand（国内又叫梭哈），但有少许区别，玩法这里就不介绍了，有兴趣的玩家可以去百度了解一下。showhand在最初就可以直接玩，但麻将必须将麻将桌子搬到“たまり场”后才可以游戏（麻将桌子可以在学校天台后或者红南一丁目附近发现）。

喧哗俱乐部

①完成该系列的相关事件需要将剧情至少进行到1周目的11月份（注意1周目必须要有泽村爱的相关剧情，否则不会出现）。

②达成上述条件后进入红南二丁目的酒吧内，在吧台会出现剧情点，进入后会与诸星总一郎战斗，注意他会使用绝对回避的必杀技，很容易躲开玩家的攻击，多使用投掷系攻击打他，胜利后获得他的校徽和电话。

③再次进入后会发生与100人连续战斗的事件（前99个是杂兵，最后是诸星），全部打倒后获得气合技“片手气功波”。

④完成后再次进入酒吧可以选择“喧哗俱乐部·极”，该战斗模式杂兵会无限增援，直到玩家力尽为止。

⑤如果带小弟前来的话可以选择“喧哗俱乐部·双”模式，该模式可以携带小弟出战，不过挑战的人数也上升到200人，通过后可以获得气合技“两手气功波”。

⑥2周目没有剧情限制，游戏开始后即可进入酒吧挑战。

关于退学事件和警察事件

退学事件和警察事件关系到教师蜂屋茂和警察菊永洋平的超气合技“不知火”以及“破坏の狂拳”的习得方法，不过想要达成还是比较困难的，而且在达成后会直接导致游戏结束，因此建议玩家在2周目开始后直接挑战该事件（1周目的话实力不够打过蜂屋茂）。完成该事件的步骤如下：

退学事件

①在学校里殴打任意老师或警察就会被捕（不用反抗直接让其带上手铐），接着会发生被蜂屋茂训话的剧情，反复三次后就会被停学并学会あいさつ技“お辞仪”。

②停学期间学校是不能进入的，在接到千叶的短信后按照要求来到红南神社，在右边的墙上可以找到“反身してます”的タン语条。

③接着进入任意一个たまり场后进入技装备选项，然后在タン语设定内的“あいさつ”里面设定为“反身してます”，再进入その他的选项中设定“あいさつ”为“お辞仪”。

④完成以上步骤后前往学校与学校大门前的蜂屋茂老师对话即可重新返校。

⑤再次按照步骤1殴打老师，三次后再次被停学并习得ワビ入れ技“土下座”。

⑥根据提示，在べに花台团地的公园滑梯上找到タン语“ごめんなさい！”，在红南一丁目公园的水龙头边找到タン语“ゆるしてください！”，在红南三丁目的地图右上角角落的墙内找到タン语“もうしません！”。

⑦依旧是进入任意一个たまり场后进入技装备选项，然后在タン语设定内的“气合技コンボ1、2和3”里分别装备上“ごめんなさい！”、“ゆるしてください！”“もうしません！”，接着进入连续技内将“气合技コンボ1、2和3”全部都装备上“土下座”，这样回到校门与蜂屋对话可以获得原谅并习得气合溜め技能“DOGEZA”。

⑧再次殴打老师3次后会与蜂屋茂战斗，胜利后可以避免退学并学会他的超气合技“不知火”，不过要注意他的实力非常强，避免退学后再次殴打老师或警察1次就会直接被退学并回到标题画面。



警察事件

①前往学校外的地方殴打警察，然后坚持到第10个警察增援后再被捕或被打倒（第10个警察的衣服颜色很深，而且背后有个红南警察的字样）。

②完成以上条件后进入学校，在学校里侧门内可以找到警察菊永洋平，与其战斗并胜利就可以得到他的超气合技“破坏の狂拳”，其实玩过1代的玩家都会知道，他和蜂屋茂实际上都是1代里的角色，在本作成为了教师和警察，难怪菊永洋平会说看到主角就想到了以前的自己。



全技能一览

连续技类

コンボ1、コンボ2和コンボ3类

技能名称	威力	习得等级
素人左フック	★	初期
素人右フック	★	初期
デンプシーロール	★★	LV30
チョップ	★	初期
ストレート	★☆	LV8
素人ストレート	★	初期
右中段正拳突き	★☆	LV20
左中段正拳突き	★☆	LV18
右掌底	★☆	LV12
左掌底	★☆	LV9
右アッパー	★☆	LV14
左アッパー	★☆	LV13
右ボディブロー	★☆	LV19
左ボディブロー	★☆	LV15
右ビンタ	★	LV18
左ビンタ	★	LV16
右エルボー	★★	LV28
左エルボー	★★	LV26
右ネコパンチ	★☆	LV11
左ネコパンチ	★☆	LV8
右ミドルキック	★☆	LV12
左ミドルキック	★☆	LV14
ロシアンフック	★★	LV16
高速ストレート	★★	LV33
喧哗ストレート	★☆	LV6
シャドーアッパー	★★	LV36
ハートブレクバズーカ	★★☆	LV37
鼓膜破り	★★	LV10
モンゴリアンチョップ	★★	LV20
逆水平チョップ	★☆	LV3
右脑天唐竹割り	★	LV7
ローリングソバット	★☆	LV19
ハイキック	★★	LV23
カカト落とし	★★☆	LV29
ハンマーナックル	★★	LV12
右ローキック	★☆	LV5
左ローキック	★☆	LV10
ヤクザキック	★☆	LV7
头ツッコミ	★	LV5
はたきツッコミ	★☆	LV9
けんこつパンチ	★☆	LV6
バンザイ	★☆	LV21
足佛い	★☆	LV13
テンカオ	★☆	LV17
穿弓腿	★★	LV27
雄たけびシュート	★☆	LV8
ショートボディブロー连打	★★	LV25
ワンツーストレート	★★	LV22
左右蹴り	★★☆	LV26
2段キック	★★	LV30
连续张り手	★★	LV23
片手往腹ビンタ	★★	LV16

コンボーフィニッシュ（必杀技）类

技能名称	威力	习得等级
踏み入みアッパー	★☆	初期
アゴ掌底	★☆	LV10
カエルアッパー	★★☆	LV26
から上げエルボー	★★	LV13
飞び膝蹴り	★★☆	LV19
金的蹴り上げ	★★☆	LV31
バク宙キック	★★☆	LV33
ロケットキック	★★☆	LV23
里拳	★★	LV14
强烈ボディブロー	★★	LV3
强烈正拳突き	★★☆	LV17
大振りビンタ	★★	lv25
ぐるぐるパンチ	★★☆	LV32
两腕回转パンチ	★★☆	LV36
后ろ蹴り	★★☆	LV21
ブラジリアンキック	★★☆	LV25
颜面膝蹴り	★★	LV30
后ろ回し蹴り	★★☆	LV27
浴びせ蹴り	★★☆	LV6
侧转肘	★★☆	LV37
ドロップキック	★★☆	LV11
延髓切り	★★★	LV38
ジャンピングアッパー	★★☆	LV32
蛙飞び头突き	★★☆	LV24
冰柱割	★★☆	LV29
打ち上げアッパー	★★	LV15
大きく前へならえ	★★☆	LV19
全力パンチ	★★☆	LV28
シバータ	★★☆	LV34
フロントキック	★☆	LV3

立ち技类

ダウン攻击/气合类

技能名称	威力	习得等级
ストンピング	★	初期
ダウン蹴り	★	LV4
エルボードロップ	★☆	LV11
ヒップドロップ	★☆	LV26
ニードロップ	★★	LV33

背后攻击技

技能名称	威力	习得等级
背后にエルボー	★	初期
背后に里拳	★	LV5
背后にキック	★☆	LV16
背后蹴り上げ	★☆	LV24

ジャンプ攻击/气合类

技能名称	威力	习得等级
ジャンプドロップキック	★	初期
ヒーローキック	★☆	LV23
ジャンピングキック	★	LV6
ジャンピングニー	★☆	LV17
フライングボディアタック	★★	LV31

ダッシュ攻击/气合类

技能名称	威力	习得等级
ラリアット	★	初期
ダッシュタックル	★	LV4
ぶちかまし	★☆	LV13
ダッシュフロントキック	★☆	LV21
フライングクロスチョップ	★★	LV29
レッグラリアット	★★	LV35
两手グルグルパンチ	★★☆	LV38
スライディングキック	★	LV3
ダッシュ头突き	★☆	LV9
ランニングシュート	★	LV4

タックル类

技能名称	威力	习得等级
押し倒しタックル	★	初期
ダイビボディプレス	★☆	LV15
ネックブリーカー	★☆	LV27

掴み技系

掴み攻击技

技能名称	威力	习得等级
颜面パンチ	★	初期
ボディブロー	★	LV7
头突き	★☆	LV11
一本足头突き	★☆	LV24
ボディ膝蹴り	★☆	LV18
颜面膝蹴り	★☆	LV30
ビンタ×2	★	LV7

掴み气合系

技能名称	威力	习得等级
激しくボディブロー	★	初期
激しくナックルアロー	★☆	LV13
激しく一本足头突き	★☆	LV19
头突き乱打	★★	LV25
严しくビンタ	★☆	LV4
严しくビンタ乱打	★★	LV35
ボディ膝乱打	★★	LV31
激しく颜面膝蹴り	★☆	LV22
ジャイニングウィザード	★★	LV36
金的	★★☆	LV39

掴み投げ技

技能名称	威力	习得等级
素人投	★☆	初期
发掴み投げ	★☆	LV2
一本背负い	★☆	LV9
Fスープレックス	★☆	LV14
ジャイアントスイング	★★	LV20
パワーボムホイップ	★★	LV24
モンキーフリップ	★★☆	LV28
垂直落下式ブレンバスター	★★☆	LV34
四方投げ	★★☆	LV35
DDT	★★☆	LV27

羽交い绞め投げ系

技能名称	威力	习得等级
里投げ	★☆	初期
ジャーマンスープレックス	★★☆	LV22
アトミックドロップ	★★	LV10
变形エアプレーンスピン	★★☆	LV30

马骑り技

仰向け（うつ伏せ）攻击技

技能名称	威力	习得等级
パンチ	★	初期
ワンツーパンチ	★☆	LV5
头突き	★☆	LV3
头部破坏	★☆	LV15
ハンマーパンチ	★☆	LV28
往腹ビンタ	★☆	LV22

仰向け（うつ伏せ）气合技

技能名称	威力	习得等级
强烈パンチ	★☆	初期
パンチ连打	★★☆	LV34
强烈头突き	★☆	LV7
头部完全破坏	★★	LV21
强烈ハンマー	★★	LV29
电气アンマ	★★☆	LV36

气合溜め系技能

技能名称	习得等级
うんこ座り白虎型	初期
うんこ座り青龙型	LV8
うんこ座り玄武型	LV17
うんこ座り朱雀型	LV25
ブリッジ	初期
体育座り	初期



文 乌冬

虽然“《高达 战争》系列”在第四作《高达 激战宇宙》画上了句号，不过系列并没有因此而完结，而是以《高达 突击幸存者》的新姿态重生。本作在上个系列基础上新增了《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》这些新时代作品，并加入了三人小队和机体开发等新系统，同样值得推荐给热爱《高达》动画和动作游戏的玩家。

ACT

高达 突击幸存者 ガンダムアサルトサヴァイブ			
NBGI	2010年3月18日	日版	1～4人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统篇

角色创建

选择新游戏时系统会要求玩家创建代表自己的角色，自创角色可以自定义的项目包括了名字、性别、外貌、声音与技能，前几项都是通过直接选择的方式来决定，比较特别的是最后一项技能，自定义技能时系统会让玩家先选择出生地，然后再问几道题目，通过玩家的出生地和问题答案来决定自创角色的技能。不过其实大部分技能都可以随意更换，只有ニュータイプ、强化人间、コーディネーター、ブーステッドマン、ガンダムマイスター和神技是个别机师才有的专用技能，这些技能决定了机师可驾驶的特殊机体种类。

根据玩家的答案和所选出生地，得出的专用技能搭配共有右上表格这几种情况。打个比方，如想获得ニュータイプ技能，就必须在リーボーコロニー到ブッホコロニー中选择一个作为出生地，然后再在提问中多选正数的答案，当正数达到一定的数值后自创角色就会携带ニュータイプ技能，同理，如果要获得强化人间技能的话，就得多选负数答案。另外要注意的是正数和负数会互相抵消，而0为不加不减，一直选0或者正负抵消的话是两种技能都无法获得的，这样创造出的角色就是普通人类，只能驾驶一般的机体。

出身地	正数达到一定数值	负数达到一定数值
リーボーコロニー～ブッホコロニー	ニュータイプ	强化人间
オノゴロ岛～コロニーメンデル	コーディネーター	ブーステッドマン
クルジス～ロシア	ガンダムマイスター	神技

问题	答案	加减数值
敌袭により、司令部は坏灭。现场は混乱し、あなたが指挥を执らなくてはならない状况になってしまった。さて、どうのような作战を提案し危机を脱出するか?	A.部队を二つに分けて敌を挟み击ちにする。	2
	B.真正面からの力胜负	−2
	C.全军に退去命令	0
人类は地球と言う摇りかごから巢立ち月やコロニーそして木星にまで生活の场を扩大し续けている。宇宙はあなたにとってどういう所か?	A.果ての无いフロンティア	2
	B.墓场	−10
	C.广大な资源地	0
惯れない战场、敌の数は不明。视界も恶い严しい战况で僚机が行动不能になってしまった。あなたならどうする?	A.危险を承知で助けに向かう	2
	B.周围の友军に助けを求める	0
	C.僚机の事は谛める	−10
长く续いた战争で优秀なパイロットを失い、军の上层部は学生を补充として送り込んできた。初阵に怯えている新兵にあなたはどんな声をかける?	A.优しく励ます	0
	B.声はかけず、无视する	−1
	C.あえて严しい事を言う	2
正体不明の敌机が战场に现れた。正体不明机は友军をなぎ倒し真っ直ぐこちらに向かってくる。あなたはどうする?	A.とにかく逃げる	−1
	B.接近战で受けて立つ	0
	C.距离を取って牵制射击を行う	2
日ごろの活跃が认められ小队长に升进する事になった。队长として作战に参加する上で必要と思われる资质を次の中から一つ选べ。	A.压倒的なカリスマ性	1
	B.どんな时でもぶれる事のない意思	2
	C.谁にも负けない操纵技术	0
战线が分断され、あなたは敌阵で孤立无援の状况におかれてしまった。この状况で赖るべきものとは何か? 次の中から一つ选べ。	A.运	3
	B.爱机	0
	C.己の腕	−1
技术开发者から机体性能に关して意见を求められた。あなたが机体に望む事は何か。次の中から一つ选べ。	A.どこにでも出击できる泛用性	0
	B.压倒的なパワーとスピード	1
	C.10年は战える顽丈さ	−2
异动命令が下り、良い噂の闻かない上官の部队に配属となってしまった。非道的な作战を提案する上官にあなたはどう对应する?	A.命令を无视する	3
	B.上官命令ならば从うのみ	−3
	C.上官に讲义する	1
敌军の猛攻を前に前线は崩坏、司令部は早々に退却してしまう。无伤であったあなたの部队が退却战を指挥する事になった。こんな时、どう立ち回る?	A.队の后方を指挥し、追ってくる敌を防ぐ	2
	B.动摇している本队を指挥する。	0
	C.先行し、司令部と连络をとる	−1
战场で负伤した敌兵を见つけた。彼は名の知れたパイロットで、あなた自身も何度も战场で战ったことのあるライバルである。あなたならどうする?	A.捕虏として连れ归り手当てする	2
	B.危险を承知で敌军に连络を取る	1
	C.そのまま舍て置く	−5
敌军の捕虏となってしまった。相手は捕虏协定を守らず、捕虏に对して过酷な取调べを行っているという噂もある。あなたならどうする?	A.脱出の机会を窥う	2
	B.敌军に寝返る素振りをする	−1
	C.觉悟を决める	0
パーソナルカラーを指定できるだけの活跃が认められた。选择できる涂料の种类は少ないがあなたはどれを选ぶ?	A.力强さを感じる【青】	−1
	B.素早い动きが出来そうな【赤】	3
	C.チームワークが发挥できそうな【黑】	0
僚机と同じく大切なパートナー、オペレーター。彼女达の指示が无ければ任务の成功率は大きく下がる。あなたが彼女达に一番求める要素、资质は何か。	A.危机管理と状况把握能力	0
	B.客观的かつ明了な说明能力	−1
	C.笑颜と愈し	3
严しい训练を耐え抜き、ついにパイロットとして战场へ出る日がやってきた。その际、勤务先の部队を3つ提示された。どこを选ぶ?	A.敌の动きを探る侦察部队	2
	B.常に军の前线に立つ强袭部队	−2
	C.专门的な机械や技术を扱う特殊部队	1
战局は互いに决め手を欠き、泥沼の长期战に陥ってしまった。そんな中、あなたの部队に对し好条件で里切りの诱いがきた。あなたならどうする?	A.诱いに乘る	−3
	B.きっぱりと断る	1
	C.二重スパイを演じ、情势を见极める	0

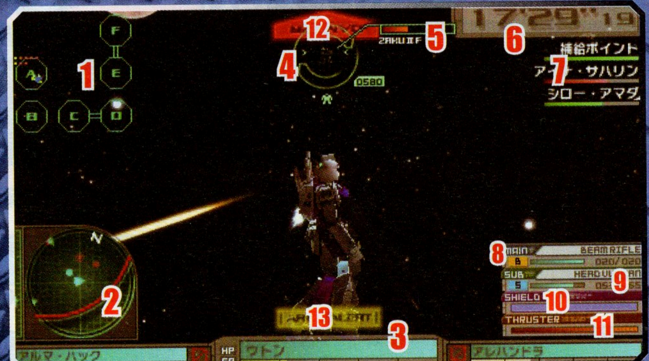
问题	选项	分值
过酷な宇宙に生活の场を移しはじめた人类。この新たな环境に适应すべく人类は进化していくとあなたは信じているか?	A.信じている	2
	B.信じていない	−1
	C.私自身が人类革新の体现者	−5
战斗では3机1组の小队编成を基本とする。あなたの背中を守る仲间とはどのような存在か。	A.赖りになる同僚	2
	B.邪魔なだけ	−2
	C.守ってくれる存在	−1
パイロットとしての技量は确かなものをもっているが、精神面が脆い仲间から退役の相谈を受けた。あなたはどう接する?	A.无理を言って引き止める	−1
	B.迷いは死に繋がるので退役を劝める	2
	C.上官に相谈する	0
あなたが优れていると思う能力を次の中から一つ选べ	A.射击技术	1
	B.格斗技术	−1
	C.操纵技术	0
入队以来苦乐を共にしていた亲友が生きて归れるかわからない激战地へと派兵される事になった。觉悟を决めている亲友へ向けてあなたは何をする?	A.默って握手をかわす	2
	B.神に祈る	−2
	C.お守りとして自分の大切なものを预ける	1
友军の中に生き急ぐかのように无谋な战いをする者がいた。その者を前にあなたならどうする?	A.见杀しにしないよう、フォローに回る	1
	B.その仲间より目立つ活跃をする	0
	C.近づかず、默って见守る	−2
战场に到着した。まず最初にあなたは何をする?	A.深呼吸をする	0
	B.敌を探す	−1
	C.仲间を探す	1
新しい仲间と小队を组むことになった。あなたのポジションはどれ。	A.やはり自分は指挥官	2
	B.何が何でも突击要员	−1
	C.后方支援に彻する	0
一番亲しかった友人が自分の目の前で军を里切った。あなたならどうする?	A.ただ、默って见送る	2
	B.上官に报告する	−1
	C.里切り者には报いを	−5
いがみ合っている上官が2人いる。彼らから同时に重要な任务を赖まれてしまった。あなたはどうする?	A.事情を说明して一つずつ行う	1
	B.逃げ出す	−3
	C.平行してひっそりと行う	0
パイロットとしての腕は确かだが性格に问题があり小队内の和を乱す者がいる。あなたはその者の上官に当たる。どのような对处をする?	A.心を鬼にして【修正】を行う	1
	B.やりたいようにさせる	0
	C.上官に相谈する	−1
劣势を强いられた状况下、难攻不落の敌本据地に对し全灭觉悟の突击命令が下された。无谋とも言えるこの作战に对しあなたは何を思う。	A.默って从う	−2
	B.正直な思いを指挥官に传える	2
	C.脱走する	0
进军ルートが二つ见つかった。近道だが敌と遭遇しやすいルート远回りだが比较的安全なルート必ずしも远回りすれば安全に辿り着けるではない。さて、どちらのルートを通るか?	A.敌との交战を觉悟し最短ルートを进む	−1
	B.安全を重视し远回りして进む	1
	C.しばらく留まり样子をうかがう	0
绝体绝命の状况にある军に救世主ともなりうる最新锐の机体が完成した。压倒的な性能を夸るがこの机体は一机しかない。この机体に对して何を思う?	A.战争が机体の性能の良し恶しで决まる译がない	−5
	B.何としても搭乘したい	−1
	C.自军の要。绝对に守り拔く	1
あなたにとって得意な战场はどこか。次の中から一つ选べ。	A.宇宙	2
	B.陆上	−3
	C.海中	−2
敌の奇袭に遭い、退路を塞がれてしまった。味方の救援は期待できず、自力で切り拔けるしかない。あなたならどうする?	A.力押しで道を开く	−1
	B.全力で逃げる	1
	C.可能な限り敌と战いつつ、新たな脱出方法を考える	0
敌の大军に对し、少数の部队で挑む事になった。敌军はこちらとの战力差に油断しているようだ。こんな时次の中から取るべき战术を一つ选べ。	A.夜袭を仕挂ける	1
	B.地形を利用したゲリラ战	0
	C.玉碎觉悟の特攻	−2
自机に新たな机能を追加できる。次の中から一つ选べ。	A.防御力は落ちるが、变形できる机能	−1
	B.机动性は下がるが、ビーム兵器を无效化できる装置	2
	C.取り扱いが难しい远隔操作可能なビーム兵器	2
救难信号を受けて收容した民间船には、敌阵营の最重要人物が乘っていた。上官はその要人を交 の道具にしようとしているがあなたはどう考える?	A.战争终结こそが最重要课题なので口は出さない	−1
	B.卑怯な手は使うべきではないので脱出させる	2
	C.特に何も思わない	−5

PILOT EDIT
名前 カスタムパイロット 性别 男
出身地 モラリア
名前 / 性别 / 容姿 / 声 / 出身地 / 适性検査
PARAMETER
体力 21 反応 21
射撃 26 敏捷 28
格闘 34 技量 34
命中 28 感知 17
防御 24 SP 40
SKILL
AUTO 神技
AUTO 索敵
SPECIAL 不屈
CUSTOM PILOT
VOICE 02
初期パラメータが決定しました。

战斗操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C	备注
移动	方向键	方向键	滑杆	连续输入同个方向两次为冲刺，L+↑↑为急速上升，L+↓↓为急降
切换锁定目标	滑杆	滑杆	方向键	↑和↓为切换不同级的锁定目标，←和→为切换同级的锁定目标
主武器	○	□	□	长按为预测射击
格斗武器	△	△	△	可结合冲刺使用
副武器	□	R	○	—
跳跃	×	×	×	—
防御	L	L	L	防御中机体可做前方和两侧的移动
锁定	R	○	R	—
蓄力射击	L+○	L+□	L+□	消耗一格SP槽
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△	消耗一格SP槽
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×	消耗一格SP槽
切换主武器	L+□	L+R	L+○	—
锁定换区点	L+R	L+○	L+R	接近换区点可换区
变形	×+□	×+R	×+○	—
SP技	○+△	□+△	□+△	消耗一条SP槽
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△	消耗两条SP槽
菜单	START	战斗に戻る（回到战斗）、视点变更（切换追尾视角和第一人称视角）、BGM变更（改变战斗音乐）、全体地图・战斗ログ确认（确认战场的区域构成以及通讯员所发出的指示）、作战中断（回到主菜单）		
僚机指示	SELECT	方向键对应僚机1，○、×、△、□对应僚机2，GRP=格斗、SHT=射击、SPA=SP技、DEF=防御，REP=回复（锁定补给点时）		

战斗界面解说



①战场结构缩略图：关卡的区域构成，连接着的区域可以互相通过，区域内的圆点表示该区域所停留的单位，其中黄色表示友军，红色表示敌军。

②雷达：其中蓝色箭头表示自机，蓝色圆点表示僚机和友军，红色圆点表示敌机，黄色圆点表示换区点，S表示补给点。

③自机与僚机的状态：蓝色槽表示HP，黄色槽表示SP，自机状态两端的方格表示当前对僚机下达的指示。

④锁定标志：表示当前锁定的对象，游戏的视点会随锁定目标的位置移动。另外锁定标志右下角的数字表示自机和锁定目标的距离，正下方的标志表示锁定目标的种类。

⑤锁定目标的HP与名称：名称下方的绿色槽表示锁定对象的HP，如果是有防护罩的机体，在HP槽下方还会有一条用来表示防护罩耐久力的黄色槽。

⑥时间：任务的进行时间，没在时间倒数完前过关即为失败。

⑦重要目标HP：当前区域重要目标的耐久力，其中绿色表示友军，红色表示敌军。

⑧主武器&残弹数：当前使用主武器的名称，其中条状的槽和左边数字表示武器的残弹，右边的数字表示武器最大弹数。当残弹为0时武器会自动进入装填状态。

⑨副武器&残弹数：当前副武器的名称和标志，残弹的确认方法和主武器相同。

⑩盾牌耐久：装备有盾牌的机体使用防御抵挡攻击时盾牌的耐久就会减少，减为0即盾牌破坏。

11.喷射槽：当使用跳跃或冲刺时，喷射槽就会减少，不使用时喷射槽会自动恢复。

12.攻击警告：对应来自四个方向的攻击警告。

13.区域警告标志：自机靠近战斗区域的边界时的提示标志，机体已经接触边界的话标志会变为红色。

能力说明与成长

机体和机师都有各自的能力参数，两个数值构成机体的总战斗力。机体能力可以在出击画面中进行改造，而机师能力则是根据玩家在关卡中所作的行动来成长。

机体能力

项目	作用
HP	机体的耐久力，减为0时即被击坠
实弾防御	机体对实弹武器的防御力
ビーム防御	机体对光线武器的防御力
机动性	机体的移动速度
スラスター出力	机体喷射槽的可使用时间
スラスター速度	喷射时的速度
レーダー性能	机体武器锁定距离的有效范围
バランサー	跳跃或冲刺时着地的硬直大小
旋回速度	机体移动改变方向时的速度

机师能力

项目	作用	提升方法
体力	HP	过关时剩余较多的HP
射击	射击武器的威力	用射击武器攻击和击坠敌人
格斗	格斗武器的威力	用格斗武器攻击和击坠敌人
命中	各武器的命中率	攻击尽可能地命中敌机
防御	所受伤害减轻	防御敌人的攻击
反应	机动性	敌机出现后尽快击坠
敏捷	スラスター出力・速度	多使用冲刺和蓄力冲刺
技量	バランサー・旋回速度	过关时剩余较多的HP&击坠敌机
感知	レーダー性能	击坠敌机
SP	SP回复速度	多进行消费SP的行动

技能说明

本作的机师技能共有两种，即自动技能（AUTOスキル）和特殊技能（SPECIALスキル），自动技能只要装在身上即可发动，而特殊技能一般都要满足HP低于一定程度的条件才能发动。

自动技能

技能名	效果
ニュータイプ	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘NT/强化专用机体
强化人间	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘NT/强化专用机体，濒死时能力大幅减少
コーディネーター	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《SEED》系列的高达机体
ブーステッドマン	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《SEED》系列的高达机体
ガンダムマイスター	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《00》系列的高达机体
神技	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，搭乘无视限制
冷酷	敌人倒地时的追加攻击伤害上升
非情	敌人倒地时的追加攻击伤害上升
ゲリラ屋	行动不能系武器效果时间上升
工作员	行动不能系武器效果时间上升
精神力	超级模式以外的SP槽消费减轻
高机动	喷射器消费量减轻
姿势制御	バランサー的效果上升
スナイパー	预测射击时准星的移动速度上升，附加贯通伤害
超反应	倒地受到伤害时一定几率回避
身轻	冲刺时无敌时间上升
猛打	接近攻击时附加贯通伤害
クイック	旋回速度效果上升
强袭	对MS和MA以外的目标伤害2倍
感应	NT之间的战斗伤害增加
ジャンク屋	武器弹药增加，装填时间缩短
集中力	SP回复速度上升
贯通	攻击可以贯穿防护罩
疾风	跳跃和冲刺时的速度上升，同时喷射槽消耗量增加
器用	受到行动不能系武器攻击的效果减少
冷静	扩散光线和照明弹一定几率无效
策敌	锁定距离上升
受け流し	受到格斗攻击一定几率自动防御
捕获	MS捕获几率上升

特殊技能

技能名	效果
修复	HP在50%以下时HP和盾耐久回复
应急处置	HP在20%以下时HP和盾耐久回复
激情	HP在30%以下时SP回复
雄叫び	HP在50%以下时SP回复
奋起	HP在30%以下时HP回复
神秘	HP在10%以下时HP回复
再起	HP在30%以下时HP和SP回复
悟り	HP在10%以下时HP和SP回复
共振	HP在30%以下时NT之间战斗伤害增加
やらせはせん	HP在30%以下时一定时间无敌
错乱	HP在30%以下时强制使用SP技，SP技伤害上升
激昂	HP在30%以下时攻击力上升
不屈	HP在30%以下时被击坠后复活，一定时间内无敌
铁人	HP在99%以下时，被击坠后以1的HP复活，1秒内无敌
觉醒	HP在30%以下时强制发动发动超级模式
革新	HP在10%以下时强制发动发动超级模式
再强化	HP在30%以下时强制发动发动超级模式
愤怒	HP在30%以下时强制发动发动超级模式
ヒーリング	HP在30%以下时30秒内友军HP回复
暖かな波动	HP在30%以下时10秒内友军HP高速回复
祈り	HP在30%以下时同区域内被击坠的友军以20%的HP复活

关于商店

过关时的分数会换算成货币，可以用来在商店购买机体、机师、技能和解锁内容等的收集要素，当满足了一定条件后商店就会增加新的商品。另外商店中的开发计划是增加可购买机体的一种方法，对指定的机体进行计划中要求的改造和装备要求的部件就能开发出新机体，为了方便查看，下面的机体获得条件一览中也会给出各机体开发计划的所需部件和要求改造段数。

全机体获得条件一览

U.C.0079地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダム	B	M	プロトタイプガンダム购入	98000
プロトタイプガンダム	C	M	陆战型ガンダム购入	80000
ガンダム（MC仕样）	B	M	ガンダム开发（MCコーティング+3000TP）	110000
G-3ガンダム	A	M	ガンダム（MC仕样）出击10次	122000
ガンダム4号机	B	M	ガンダム（MC仕样）出击5次	100000
ガンダム5号机	B	M	ガンダム（MC仕样）出击5次	100000
マドロック	B	M	ガンダム开发（特殊炸药+5000TP）	99000
陆战型ガンダム	C	M	陆战型ジム出击3次	48000
陆战型ガンダム（ジム头）	C	M	陆战型ガンダム开发（ジャンクパーツ+500TP）	45000
ガンダムEz8	B	M	陆战型ガンダム出击5次＋シロー・アマダ出击5次	62000
アレックス	A	M	ガンダム开发（チョバムアーマー+6000TP）	116000
フルアーマーガンダム	A	M	ガンダム（MC仕样）出击5次	115000
ガンキャノン	C	M	“ランバ・ラル特攻！”过关	56000
ガンキャノン量产型	C	M	“ポケットの中の战争”过关	54000
ガンキャノン量产型（WD队）	C	M	ガンキャノン量产型开发（高速徹甲弹+4000TP）	66000
ガンタンク	D	M	陆战型ジム购入	40000
ブルーディスティニー1号机	C	M	陆战型ジム出击5次+陆战型ガンダム出击5次	56000
ブルーディスティニー3号机	B	M	“星一号作战”过关＋ブルーディスティニー1号机出击5次	73000
ジム	D	M	最初拥有	—
ジム（WD队）	D	M	ジム开发（小型プロペラントタンク+1000TP）	35000
陆战型ジム	D	M	“はじまりの峡谷”过关	35300
初期型ジム	D	M	陆战型ジム购入	37500
ジム寒冷地仕样	D	M	“星一号作战”过关	38000
ジム・コマンド	D	M	“ジャブローに散る！”过关	39200

ジム・コマンド（宇宙仕样）	D	M	ジムコマンド出击3次	39200
ジム・スナイパーII	B	M	ジム开发（ロングレンジスコープ+3000TP）	78500
ジム・スナイパーII（WD队）	B	M	ジム・スナイパーII开发（予备弹仓+5000TP）	81000
ジム・キャノン	D	M	ジム开发（特殊炸药+1000TP）	47500
ジム・キャノン（WD队）	D	M	ジム・キャノン开发（ブースター+2000TP）	49000
ボール	D	S	最初可购入	19500
ボールK型	D	S	“岚の中で辉いて”过关	20000
ボール（オハイオ小队）	D	S	ボール开发（ブースター+250TP）	21000
61式战车	D	S	最初可购入	17000
Gブル	C	S	ガンダム出击5次	56000
バストライナー	SFS	—	“星一号作战”过关	20000

U.C.0079吉翁

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ザクII	D	M	最初拥有	—
ザクIIS型	D	M	“侦察部队扫讨作战”过关	32000
ザクIIS型（シャア专用）	C	M	ザクIIS型开发（ブースター+1000TP）	49500
ザクII改	D	M	ザクIIS型购入	32800
ザクII改（フリッツヘルム）	D	M	“ルビコン作战”过关	33200
高机动型ザク	D	M	ザクII出击3次	36900
高机动型ザク改	D	M	“海底を行くもの”过关	37000
高机动型ザク后期型	D	M	“海底を行くもの”过关	37500
高机动型ザク后期型（ビーム兵器仕样）	C	M	高机动型ザク开发（エネルギーパック+2500TP）	40800
高机动型ザク后期型（ロバート专用）	C	M	高机动型ザク开发（制御バーニア+1500TP）	40300
高机动型ザク后期型（ギャビー专用）	C	M	高机动型ザク开发（制御バーニア+1500TP）	40300
アクトザク	B	M	ザクII开发（マグネットコーティング+4000TP）	89500
ザク・キャノン	D	M	ザクII开发（特殊炸药+1000TP）	33000
ザクII（ドアン专用）	D	M	ザクII开发（新型マニピュレータ+50TP）	36400
ザクI	D	M	“侦察部队扫讨作战”过关	30200
ザクI（ランバ・ラル专用）	D	M	ザクI开发（强化装甲+1500TP）	31500
ザクI（黑い三连星专用）	D	M	ザクI开发（小型プロペラントタンク+1000TP）	31300
ザクマインレイヤー	D	M	ザクII出击3次+ザクI购入	32800
グフ	D	M	“青い巨星”过关	34000
グフ・カスタム	C	M	グフ购入	34400
グフ・フライトタイプ	D	M	グフ开发（ブースター+1500TP）	37500
ヅダ	D	M	ドム出击2次	39200
ドム	D	M	“オデッサ防卫战”过关	38000
ゴッグ	D	M	“海底を行くもの”过关	34700
ハイゴッグ	C	M	ゴッグ购入	36900
ズゴック	C	M	ゴッグ使用回数3回以上	36500
ズゴッグS型（シャア专用）	B	M	ズゴック开发（ブースター+2500TP）	53500
ズゴックE	D	M	ズゴックS型（シャア专用）购入+ズゴック出击5次	36900
アッガイ	D	M	ズゴック购入	34100
ゾック	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	33000
ジュアッグ	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	33600
アッグガイ	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	34000
ゾゴック	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	33900
アッグ	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	34000
リック・ドム	D	M	ドム出击5次	38600
リック・ドム（シャア专用）	B	M	リック・ドム开发（ブースター+1500TP）	72800
リック・ドム（ガトー专用）	C	M	リック・ドム开发（全方位姿势制御バーニア+3000TP）	70000
リック・ドムII（コロニー仕样）	D	M	リック・ドム出击5次	44800
ギャン	C	M	“ソロモン撤退战”过关	67200
ゲルググ	C	M	“ソロモン撤退战”过关	75600
ゲルググS型	C	M	ゲルググ出击5次	78400
ゲルググS型（シャア专用）	A	M	ゲルググS型开发（大型ブースター+5500TP）	110000
ゲルググ（ガトー专用）	B	M	ゲルググ开发（全方位姿势制御バーニア+4000TP）	89600
ゲルググ（カスペン专用）	C	M	ゲルググ开发（プロペラントタンク+2500TP）	84000
高机动型ゲルググ（マツナガ专用）	B	M	ゲルググS型开发（プロペラントタンク+4000TP）	86800
高机动型ゲルググ（ジョニー专用）	B	M	ゲルググS型开发（プロペラントタンク+4000TP）	86800
ゲルググJ	B	M	ゲルググS型出击5次+高机动型ゲルググ（マツナガ专用）购入	95200
ゲルググキャノン	B	M	ゲルググ开发（特殊炸药+2500TP）	98000
サイコミュ高机动试验用ザク	C	M	ザクII开发（サイコミュ增幅装置+3000TP）	200000
ジオング	B	M	シャア・アズナブル（0079）出击5次	229000
パーフェクトジオング	A	L	ジオング开发（新型マニピュレータ+10000TP）	257000
ケンプファー	B	M	“ルビコン作战”过关	81200
ブルーディスティニー2号机	B	M	イフリート改出击5次	72800
イフリート改	C	M	“ニュータイプの胁威”过关+グフ和ドム各出击5次	53200
アッザム	D	L	“オデッサ防卫战”过关	145600
グラブロ	D	L	“海底を行くもの”过关+“深海に潜む”过关	146800
ビグロ	C	L	“ソロモン撤退战”过关+ジオン军MS6体以上所持	228000
ザクレロ	C	L	ビグロ出击5次	203800
ブラウ・ブロ	B	L	エルメス、ザクレロ入手	221000
エルメス	A	L	ララア・スン购入	224000
ビク・ザム	A	L	ドズル・ザビ购入	284000
アプサラスI	C	L	アイナ・サハリン购入	223000
アプサラスII	B	L	アイナ・サハリン出击5次+アプサラスI购入	266000
アプサラスIII	A	LL	アプサラスI和アプサラスII各出击5次+アイナ・サハリン出击10次	315000
ヨルムンガンド	D	LL	ヅダ出击5次	140000
ゼーゴック	C	L	ズゴック开发（予备弹仓+3300TP）	98000
オッゴ	D	S	“雷鸣は魂に还る”过关	33600
ビグ・ラング	A	LL	ビグロ开发（ウェポンラック+12000TP）	431000
マゼラ・アタック	D	S	最初可购入	16800
ヒルドルブ	C	S	“远吠えは落日に染まった”过关	30800
ド・ダイYS	SFS	—	最初可购入	10000
スキウレ	SFS	—	“宇宙要塞ア・バオア・クー”过关	18000

U.C.0083地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダム试作1号机	B	M	“热沙の攻防战”过关	441600
ガンダム试作1号机Fb	B	M	ガンダム试作1号机出击5次+“策谋の宇宙”过关	460800
ジム改（沙漠战仕样）	D	M	ジム改开发（防沙装置+1000TP）	44800
ジム・キャノンII	C	M	“策谋の宇宙”过关	131200
ジム改	D	M	最初拥有	—
パワード・ジム	C	M	ジム改出击5次	80000
ジム・カスタム	C	M	パワード・ジム购入	100000
ジム・クゥエル	B	M	ジム・カスタム开发（ムーバブルフレーム+4500TP）	162400
ザクIIF2型（连邦军仕样）	D	M	最初拥有	—
ゲルググM（连邦军仕样）	D	M	“终りなき追击”过关	102400
ボール改修型	D	S	ボール开发（强化装甲+500TP）	23200
ガンダム试作3号机	A	L	ガンダム试作1号机Fb出击10次+“驱け拔ける岚”过关	953000

U.C.0083迪拉兹

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダム试作2号机	B	M	“观舰式强袭”过关MS持有率在15%	540000
ザクIIF2型	D	M	最初拥有	—
ザクIIF2型（K）	D	M	ザクIIF2型开发（防沙装置+1000TP）	42000
ザクIIF2型（ビッター专用）	C	M	ザクIIF2型开发（ブースター+2500TP）	78400
ドム・トローペン	D	M	最初拥有	45900
ドム・トローペン（K）	D	M	ドム・トローペン开发（防沙装置+1000TP）	46400
リック・ドムII	C	M	ドム・トローペン出击2次	73600
ザメル	C	L	ドム・トローペン（K）购入	116400
ゲルググM	D	M	“宇宙の蜻蛉”过关	102400
ゲルググM（シーマ专用）	B	M	シーマ出击5次+ゲルググM出击5次	136300
ガーベラ・テトラ	B	M	シーマ出击5次+ガンダム试作2号机购入	328000
ドラッツェ	D	M	“武人の鉴”过关	36400
ヴァル・ヴァロ	A	L	“宇宙の蜻蛉”过关+ビグロ购入	488000
ノイエ・ジール	A	LL	“星の屑作战”过关+ガンダム试作2号机出击10次	984000

U.C.0087奥古

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムMk－Ⅱ（エゥーゴ仕様）	B	M	“大气圈突入”过关	428800
スーパーガンダム	B	M	“アクシズからの使者”过关+ガンダムMk－Ⅱ（エゥーゴ仕様）出击5次	625600
百式	B	M	“ジェリド特攻”过关+ガンダムMk－Ⅱ（エゥーゴ仕様）出击5次	560000
Zガンダム	A	M	“アクシズからの使者”过关+メタス购入	912000
Zガンダム3号机	A	M	Zガンダム开发（大型ブースター+10000TP）	936000
リック・ディアス（B）	C	M	最初可购入	142400
リック・ディアス（R）	C	M	リック・ディアス（B）开发（大型ブースター+TP4000）	153600
ディジェ	C	M	リック・ディアス（R）出击5次	195200
ジムⅡ	D	M	最初拥有	—
ネモ	C	M	“大气圈突入”过关	84000
メタス	C	M	“ジェリド特攻”过关	390000
ド・ダイ改	SFS	—	最初可购入	10000
シャクルズ	SFS	—	最初可购入	12000
Gディフェンサー	SFS	—	“メイルシュトローム作战”过关	35000

U.C.0087提坦斯

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムMk－Ⅱ	B	M	“父と子と……”过关	400000
ジムⅡ（连邦军仕様）	D	M	最初可购入	56000
ハイザック（ティターンズ仕様）	C	M	最初拥有	—
ハイザック（连邦军仕様）	C	M	ハイザック（ティターンズ仕様）出击3次	61200
ハイザック・カスタム	C	M	ハイザック（ティターンズ仕様）出击5次+“ダカールの日”过关	72800
ザクキャノン（连邦军仕様）	D	M	最初可购入	56000
ガルバルディβ	C	M	“グリーン・ノア”过关	67200
マラサイ	C	M	“父と子と……”过关	116000
メッサーラ	B	M	“谜のモビルスーツ”过关	393000
アッシマー	C	M	“シンデレラ・フォウ”过关	124000
アッシマー（ティターンズ仕様）	C	M	アッシマー开发（大型ブースター+3000TP）	128000
ギャプラン	B	M	アッシマー出击2次	291000
ガブスレイ	B	M	マラサイ出击5次+ジェリド・メサ出击2次	295000
ハンブラビ	B	M	ガブスレイ购入+ギャプラン出击2次	399000
バーザム	C	M	“ジャミトフ暗杀”过关+ガンダムMk－Ⅱ出击5次	256000
バイアラン	C	M	アッシマー出击5次	291000
バウンド・ドック（ゲーツ专用）	B	L	“生命散って”过关	450000
バウンド・ドック	B	L	ジェリド・メサ出击5次	467000
パラス・アテネ	A	M	メッサーラ出击5次orパプテマス・シロッコ出击5次	595000
ボリノーク・サマーン	B	M	メッサーラ出击5次orパプテマス・シロッコ出击5次	512000
ジ・O	A	M	メッサーラ出击10次orパプテマス・シロッコ出击10次	924000
サイコ・ガンダム	S	L	フォウ・ムラサメ购入	1536000
サイコ・ガンダムMk－Ⅱ	S	L	サイコ・ガンダム开发（サイコミュリンクシステム+22000TP）	4750000

U.C.0088奥古

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ZZガンダム	A	M	ガンダムMk－Ⅱ（エゥーゴ仕様）和Zガンダム各出击5次	1360000
フルアーマーZZガンダム	S	M	“战士、再び……”过关+ZZガンダム出击10次	1520000
Zガンダム（ザク头）	C	M	Zガンダム开发（ジャンクパーツ+1500TP）	304000
ジムⅢ	C	M	最初可购入（0088）	88000
ジムⅢ（エゥーゴ仕様）	C	M	最初拥有	—
キャトル	A	L	“ハマーンの黒い影”过关	256000
メガ・ライダー	SFS	—	ZZガンダム购入	55000

U.C.0088新吉翁

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
キュベレイ	S	M	ハマーン・カーン购入orUC0088新吉翁机体持有数在7架以上	1592000
ガザC	D	M	最初拥有	—
ガザC（ハマーン专用）	C	M	ガザC开发（全方位姿势制御バーニア+2500TP）	110000
ガザD	C	M	最初可购入	120000
ズサ	C	M	“宇宙の涡”过关	144000
ガルスJ	C	M	ズサ购入	168000
R・ジャジャ	C	M	キャラ・スーン购入	264000
ドライセン	C	M	“宇宙の涡”过关	246000
バウ（グレミー专用）	B	M	“燃える地球”过关	432000
バウ	B	M	バウ（グレミー专用）出击3次	358000
ガ・ゾウム	B	M	“燃える地球”过关+ガザC和ガザD各出击5次	270700
ドワッジ	D	M	最初可购入	80000
ドワッジ改	C	M	ドワッジ开发（大型ブースター+4000TP）	93000
ディザート・ザク	D	M	最初可购入	88000
ディザート・ザク（青の部队）	C	M	“ダカールの夜”过关+ディザート・ザク购入	89200
ザクⅢ	B	M	“燃える地球”过关	352000
ザクⅢ改	A	M	ザクⅢ开发（大型ブースター+6000TP）	896000
ザクⅠ（タイガーバウム）	D	M	ザクⅠ开发（全天周围モニター+2000TP）	32400
ゲルググ（青の部队）	C	M	ゲルググ开发（防沙装置+1500TP）	121600
ゲルググ（マサイ专用）	C	M	ゲルググ开发（防沙装置+1500TP）	116000
アッグガイ（タイガーバウム）	D	M	アッグガイ开发（全天周围モニター+2000TP）	36400
アイザック	D	M	ディザート・ザク（青の部队）购入	180000
ドーベン・ウルフ	A	M	“タイガーバウムの梦”过关	880000
ハンマ・ハンマ	B	M	マシュマー・セロ出击5次	400000
ゲーマルク	A	M	“强き意志”过关+R・ジャジャ购入	1104000
カプール	C	M	“ダカールの夜”过关	188000
リゲルグ	C	M	“タイガーバウムの梦”过关+ゲルググS型出击5次	270000
シュツルム・ディアス	C	M	リック・ディアス（R）出击5次	256000
ガズアル	C	M	キャラ・スーン（强化）购入+ガルバルディβ购入	99000
ガズエル	C	M	キャラ・スーン（强化）购入+ガルバルディβ购入	99000
ジャムル・フィン	B	M	“强き意志”过关	190000
ゲゼ	D	M	キャトル购入	72000
ゲゼ（ヤザン机）	D	M	ゲゼ开发（ジャンクパーツ+1000TP）	76000
キュベレイMk－Ⅱ（プル专用）	A	M	エルピー・プル出击5次	1248000
キュベレイMk－Ⅱ（プルツー专用）	A	M	プルツー出击5次	1264000
量产型キュベレイ	A	M	キュベレイ开发（ウエポンラック+15000TP）	1280000
クイン・マンサ	S	LL	サイコガンダムMk－Ⅱ购入+グレミー・トト出击5次+プルツー出击5次	1856000

U.C.0093地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
νガンダム	S	M	リ・ガズィ购入orアムロ・レイ（0093）出击5次	2528000
νガンダムHWS	S	M	νガンダム出击10次+“宇宙の虹”过关	2912000
νガンダムDFF	S	M	νガンダム开发（ウェポンラック+20000TP）	2816000
Hi－νガンダム	S	M	“νを超える者”过关+νガンダムHWS出击25次+自创机师军阶在中将以上+MS持有率在50%以上	12160000
ジェガン	C	M	最初拥有	—
スタークジェガン	C	M	ジェガン开发（ミサイル诱导システム+5000TP）	185600
リ・ガズィ	A	M	“ルナツー防卫战”过关	736000
バックウェポンシステム	SFS	—	リ・ガズィ购入	50000

U.C.0093新吉翁

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
サザビー	S	L	ヤクト・ドーガ（クェス专用）购入＋ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）购入	2688000
ヤクト・ドーガ（クェス专用）	A	M	“阳动作战”过关	2200000
ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）	A	M	“ルナツー制压作战”过关orヤクト・ドーガ（クェス专用）购入	2272000
ギラ・ドーガ	C	M	最初拥有	—
ギラ・ドーガ（レズン专用）	B	M	ギラ・ドーガ开发（大型ブースター＋8500TP）	328000
ホビーハイザック	C	M	ハイザック（ティターンズ仕样）开发（ジャンクパーツ＋1500TP）	96000
α・アジール	S	LL	ホビーハイザック购入＋ヤクト・ドーガ（クェス专用）出击5次	4000000

U.C.0123地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムF91	S	S	“战场での再会”过关＋ヘビーガン和Gキャノン各出击5次	3680000
ジェガンR	C	M	最初可购入	172000
ジェガンM	C	M	最初可购入	176000
ヘビーガン	C	S	最初拥有	—
Gキャノン	B	S	“F91出击”过关＋ジェガンR购入	310000
ダギ・イルス（连邦カラー）	B	S	ダギ・イルス开发（チョバムアーマー+7500TP）	336000

U.C.0123十字先锋

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
デナン・ゾン	C	S	最初拥有	—
デナン・ゾン（BV仕样）	B	S	デナン・ゾン开发（チョバムアーマー+4000TP）	230000
デナン・ゲー	C	S	最初可购入	248000
デナン・ゲー（BV仕样）	B	S	デナン・ゲー开发（チョバムアーマー+4500TP）	256000
ベルガ・ダラス	B	S	“フロンティアIV袭击”过关	345000
ベルガ・ギロス	B	S	“フロンティアI制压作战”过关＋ベルガ・ダラス购入	352000
ベルガ・ギロス（ザビーネ专用）	A	S	ベルガ・ギロス开发（强化型バレル＋15000TP）	368000
ダギ・イルス	B	S	“新たなる胁威”过关	339000
ビギナ・ギナ	A	S	セシリー・フェアチャイルド购入	390000
ラフレシア	S	L	铁假面出击5次＋ビギナ・ギナ出击5次	4768000

EXTRA

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ZプラスA1型	B	M	“ペズンの反乱”过关	808000
ZプラスC1型	B	M	ZプラスA1型开发（ロングレンジスコープ+5000TP）	840000
ZプラスC1/2型	B	M	ZプラスC1型开发（エネルギーパック+6000TP）	848000
Sガンダム	B	M	“エアーズ市攻防战”过关＋ゼク・アイン购入	1395000
ゼク・アイン	C	M	“ペズンの反乱”过关	425000
FAZZ	B	M	“月面の悪梦”过关	960000
ガンダムMk-V	A	M	“月面の悪梦”过关＋ドーベン・ウルフ购入	1452000
Ex-Sガンダム	S	M	“进化するALICE”过关＋Sガンダム出击15次	1824000
Ξガンダム	S	L	“νを継ぐ者”过关	7004500
ペーネロペー	S	L	オデュッセイア过关	7104000
V2ガンダム	S	S	“憎しみが呼ぶ対决”过关＋ウッソ・エヴィン出击5次+MS持有率在25%以上	7936000
V2ガンダム（AB仕样）	S	S	V2ガンダム出击15次	10720000
ゴトラタン	S	S	カテジナ・ルース（强化）出击5次	10400000
ガンダムLS	D	M	ガンダム（MC仕样）开发（ジャンクパーツ+500TP）	120000

SEED

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
エールストライクガンダム	B	M	キラ・ヤマト购入	272000
ソードストライクガンダム	B	M	キラ・ヤマト购入	258000
ランチャーストライクガンダム	B	M	キラ・ヤマト购入	275000
ストライクルージュ	A	M	イージスガンダム出击5次+エールストライクガンダム出击10次	300000
イージスガンダム	B	M	アスラン・ザラ购入	282000
デュエルガンダム	C	M	ジン购入＋イザーク・ジュール购入	272000
デュエルガンダム・アサルトシュラウド	B	M	デュエルガンダム开发（ウェポンラック+11000TP）	368000
バスターガンダム	B	M	デュエルガンダム购入+“正义の名のもとにEX”过关	288000
ブリッツガンダム	B	M	イージスガンダム购入+“正义の名のもとにEX”过关	291000
ストライクダガー	D	M	最初拥有	—
メビウス・ゼロ	C	S	“终末の光”过关	110000
スカイグラスパー	D	S	“终末の光”过关	89500
カラミティガンダム	A	M	オルガ・サブナック购入	560000
フォビドゥンガンダム	A	M	シャニ・アンドラス购入	573000
レイダーガンダム	A	M	クロト・ブエル购入	572500
M1アストレイ	D	M	“歩むべき道EX”过关	105000
プロトジン	D	M	最初拥有	—
ジン	D	M	初期可购入	71600
ディン	D	M	“闪光の刻”捕获	78400
ディン（クルーゼ专用）	C	M	ディン开发（予备弹仓+4000TP）	123000
シグー	C	M	ラウ・ル・クルーゼ购入	88000
ゲイツ	C	M	“正义の名の元に”过关	140000
ゲイツ（クルーゼ专用）	B	M	ゲイツ开发（予备弹仓+4500TP）	168000
フリーダムガンダム	S	M	“终わらない明日へEX”过关＋エールストライクガンダム出击10次＋キラ・ヤマト(持有“祈り”技能)出击5次	2210000
ミーティア（フリーダム）	S	L	フリーダムガンダム出击15次	2752000
ジャスティスガンダム	S	M	“终わらない明日へEX过”关＋イージスガンダム出击10次＋アスラン・ザラ出击5次	2124000
ミーティア（ジャスティス）	S	M	ジャスティスガンダム出击15次	2720000
プロヴィデンスガンダム	S	M	“终末の光EX”过关＋ゲイツ（クルーゼ专用）出击10次＋ラウ・ル・クルーゼ出击5次	2272000
バクゥ	C	S	“沙尘の果て”捕获	126500
ラゴゥ	B	S	アンドリュー・バルトフェルド购入	141000
グゥル	SFS	—	シグー购入	12000

00

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムエクシア	S	M	“刹那”过关	3128000
GNアーマー（エクシア）	S	L	ガンダムエクシア出击15次	3795000
ガンダムデュナメス	S	M	“世界を止めて”过关	3168000
GNアーマー（デュナメス）	S	L	ガンダムデュナメス出击15次	3786000
ガンダムキュリオス	S	M	“二つの心”过关	3213000
ガンダムヴァーチェ	S	M	“终わりなき诗”过关	3392000
ガンダムナドレ	A	M	ガンダムヴァーチェ购入	2899000
ガンダムスローネアイン	A	M	ヨハン・トリニティ购入	2720000
ガンダムスローネツヴァイ	A	M	ガンダムスローネアイン出击5次＋ガンダムスローネドライ购入	2772000
ガンダムスローネドライ	A	M	ネーナ・トリニティ购入	2944000
アンフ	D	M	ティエレン地上型出击5次	89600
ティエレン宇宙型	D	M	最初持有	—
ティエレン地上型	D	M	最初持有	—
ティエレンタオツー	B	M	ティエレン宇宙型出击5次	201600
AEUヘリオン	D	M	最初持有	—
AEUヘリオン（陆战仕样）	D	M	AEUヘリオン开发（小型プロペラントタンク+1500TP）	105000
AEUイナクト（デモカラー）	C	M	AEUイナクト开发（制御バーニア+2500TP）	173000
AEUイナクト	C	M	AEUヘリオン出击5次orユニオンフラッグ出击5次	97600
指挥官用AEUイナクト	C	M	パトリック・コーラサワー购入	113500
AEUイナクトカスタム	B	M	AEUイナクト开发（隐し腕+6000TP）	125000
イナクトカスタム・アグリッサ型	B	M	AEUイナクトカスタム开发（ビームコーティング+8000TP）	177000

アグリッサ	A	L	“世界の歪みEX”过关	528000
ユニオンリアルド	D	M	最初持有	—
ユニオンフラッグ	C	M	ユニオンリアルド出击5次	105000
ユニオンフラッグカスタム	B	M	“抱きしめたいな、ガンダムEX”过关+ユニオンフラッグ出击5次orグラハム・エーカー出击10次	168000
オーバーフラッグ	C	M	ユニオンフラッグカスタム出击5次+グラハム・エーカー出击5次	164000
GNフラッグ	A	M	ユニオンフラッグカスタム开发（拟似GNドライヴ+10000TP）	2224000
アルヴァトーレ	S	L	アレハンドロ・コーナー购入or“世界の歪みEX”过关	5960000
アルヴァアロン	S	M	アルヴァトーレ出击5次＋アレハンドロ・コーナー出击5次	3840000
GN−X	A	M	“抱きしめたいな、ガンダムEX”过关	1760000

解锁内容一览

内容	价格	效果	出现条件
ゲストパイロット成长可能	30000G	各势力中的原作机师能力可以成长	EXTRA和EX除外的全关卡通关
カスタムパイロット成长限界解除	60000G	军阶为大佐的自创机师能力可以成长到99	自创机师的军阶在大佐以上
ゲストパイロット成长限界解除	400000G	各势力中的原作机师能力可以成长到99	任意一原作机师的能力成长到最大限制值
カスタムパーツサイズ制限解除	250000G	部件可以无视机体体型装备	获取全部部件
MS、SFS下限チューン制限解除	50000G	可以将机体的能力改造到原始数值以下	自创机师的军阶在少佐以上
MS上限チューン制限解除	5000000G	出击次数在10次以上的机体可以进行突破最大限制值的改造	包括EXTRA和EX在内的全关卡通关&MS收集率在64%以上
SFS上限チューン制限解除	800000G	出击次数在10次以上的SFS可以进行突破最大限制值的改造	包括EXTRA和EX在内的全关卡通关&SFS全收集
U.C.ゲストパイロット时代制限解除	700000G	UC年代的原作机师可以无视年代出战（SEED和00除外）	UC年代全关卡通关
U.C.ゲストパイロット搭乘制限解除	800000G	UC年代的原作机师不受机体搭乘类型的限制	UC年代全关卡通关
U.C.MSシミュレータモード开放	500000G	机体可以不受关卡定性限制出战	UC年代全关卡通关&MS收集率在35%以上
U.C.MS时代制限解除	900000G	UC年代的机体可以无视年代出战（SEED和00除外）	UC年代全关卡通关&MS收集率在35%以上
U.C.SFS时代制限解除	300000G	UC年代的SFS可以无视年代出战（SEED和00除外）	UC年代全关卡通关
U.C.ゲストMS时代制限解除	100000G	EXTRA关卡机体可以无视年代出战（SEED和00除外）	全关卡通关
SEED、00ミッション出击制限解除	90000G	可以使用自创机师进行SEED和00的EX关卡	SEED和00全关卡通关
ワールド制限解除	9000000G	全机体和全机师可以无视年代、地形等限制出战	获得前面的所有解锁内容
バトルタクティクス所持	0G	获得250000G	记忆棒里有《高达 战争策略》的存档
バトルロワイヤル所持	0G	获得200000G	记忆棒里有《高达 沙场混战》的存档
バトルクロニクル所持	0G	获得150000G	记忆棒里有《高达 战争编年史》的存档
バトルユニバース所持	0G	获得100000G	记忆棒里有《高达 激战宇宙》的存档
体验版	0G	获得250000G	记忆棒里有本作体验版的存档

攻略篇

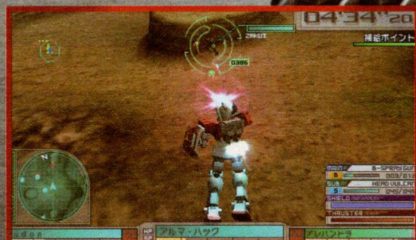
攻略里准备了各年代的关卡要点，由于EXTRA关卡多为单结构地图，流程都是一路通到底，并没有太难的地方，这里就不浪费篇幅讲解了。惟一值得注意的是EXTRA里“打ち砕けファミ通要塞”这关，需要各年代各势力的第一关都失败一遍才会出现。

U.C.0079

はじまりの峡谷

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

第一关的敌机以扎古和坦克为主，最初的数量只有3架，全灭初期敌机后会出现增援，注意有些敌机的出现地点在石块后面，对击破速度有一定影响，当出现这种情况时应尽快用蓄力冲刺接近。





ランバ・ラル特攻！

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

关卡分为两个区域，区域A为杂兵战，敌机种类和上一关一样，只是地形改为了沙漠，凹凸不平的沙丘和石块使搜索敌人更加困难，见不到敌人时应多用暂停时的全体地图来确认位置，有条件的话最好把机体的雷达性能也改造一下。区域B为要对付敌方的ACE兰巴・莱尔，我方则有阿姆罗的高达帮忙，兰巴的老虎实力很强，不建议贸然上前，可以让高达牵制，自机在后方进行支援，等老虎HP不多时再用SP技一口气击破。

オデッサの激战

胜利条件	黑色三连星击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

区域A的任务为保护友军母舰，母舰的HP不低，不进行贴身保护问题也不大，只要保证敌机的歼灭速度就可以了。敌机分散在峡谷的两边，可以先集中火力消灭一边的敌机，这个部分没有援军，全灭敌机后就可直接进入区域B。区域B一开始就会遇到黑色三连星，不过在这里是无法击坠他们的，当他们其中一架机体的HP低于一半时就会撤退，需要在区域C进行决战。另外消灭一定数量的敌机后D区域也会开放，这里有击破敌方大型MA阿萨姆的分支任务，完成后有不少的分数奖励，不过阿萨姆的实力可不低，没有好机体时还是直接击破黑色三连星过关吧。

ジャブローに散る！

胜利条件	敌方空中母舰击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	15分钟

目标的母舰在区域B，由于初期区域A没有敌机，战斗开始后就可以直接前往。击坠母舰后敌方的援军就会出现在区域A，并且胜利条件会变为击坠援军里的夏亚专用魔蟹。另外除了区域A和区域B外，其他区域都有不少敌机，想赚取分数一开始可以走区域C，经由区域D到区域B，之后再到区域E，这样就一个区都不会落下了。对付夏亚时要注意有几架杂兵机会直接攻击据点，如果补给被断对我们会非常不利，最好是先将杂兵消灭后再来对付夏亚。



深海に潜む

胜利条件	U型潜水舰防卫	失败条件	U型潜水舰击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

水中的防卫关卡，由于联邦军没有水中专用机体，为了避免非水战机体在水中机动性下降，建议先去商店买个防水装置装上。要保护的U型潜水舰会从区域B前往区域D脱离，我们要尽快和它汇合。当U型潜水舰从区域D脱离后，敌方水中MA格拉布罗登场，这时胜利条件改为击坠格拉布罗或脱离战斗区域，不管达成哪个条件，都可以回区域A和区域C把之前落下的杂兵清完再说。

ソロモン攻略战

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	18分钟

区域C和区域D各有两艘目标母舰，区域C有敌方的大部队驻守，而区域D则是比格罗和扎古莱罗两架强力MA，建议先走区域C，这样经过2分30秒后，区域D的扎古莱罗就会移动到区域B来，不用同时对付两架MA会轻松不少。进入区域D时记得先锁定比格罗然后再马上防御，否则会被它的米加粒子炮秒杀，待它攻击完后我们再用SP技回敬即可，但切记不要把SP全部用完，因为击坠四艘敌方母舰后区域E开放，这时胜利条件改为击坠区域E的魔霸。魔霸有光线防护罩，最好用实弹类的武器主攻，还有当它的HP下降到一定程度时会使用SP技，记得要利用地形躲开。区域F的开放条件为在3分钟内完成初期胜利条件，这样敌方的别动队就会在区域F登场，击坠它们有额外的分数奖励。

エルメスのララァ

胜利条件	エルメス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	18分钟

消灭了区域A的初期杂兵后先前往区域D，完成救助木马小队的任务有额外分数奖励，接着再前往区域B切断敌军派往区域A的援兵。区域E的敌方ACE机是强人，不过它受到一定伤害后就会撤退到区域F，区域F分布着许多地雷，和强人交手时要注意别踩到了。区域C除了有爱美号外，还有作为我方援军的高达，不过这关没有要保护高达的特殊条件，即使不刻意去保护它也不会有问题。

星一号作战

胜利条件	要塞内部侵入路线确保	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

这关也有隐藏任务，出现条件为1分30秒以内击破区域B的母舰群，再在区域D的高机动勇士出现后的1分钟内将其击破，这样区域I就会开放，里面有敌方的特殊部队。区域E的吉翁号可以先放着不管，过一段时间它就会过渡到区域F，不过如果能在区域F把吉翁号击坠，那一会夏亚就会驾驶完美吉翁号在区域G再次登场。区域G的开启方法为破坏区域D的大门，不过在区域G还不能把吉翁号击坠，当吉翁号的HP低于一定程度时会再次换区，然后在区域H进行最后的决战。



嵐の中で輝いて

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

由《08MS小队》各战役组成的关卡，虽然有多个区域，但都是一条道通到底，只要一路杀下去就可以了。要注意每到一个区域都先把杂兵清理干净，保证有足够的SP对付ACE。

ポケットの中の战争

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

由《口袋中的战争》各战役组成的关卡，和"嵐の中で輝いて"一样，只有一条路，不过稍微不同的是最后的区域E是属于原作中没有的追加战役，在把区域D的扎古II改击坠前可以先到区域E赚一点外快。



侦察部队扫讨作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

0079吉翁势力的初期关卡，只有一个区域，敌机以吉姆和坦克为主，没有ACE，全灭敌机就可过关。

青い巨星

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

基本上就是"ランバ・ラル特攻！"的相反关卡，当把区域A的杂兵和母舰全灭后，钢坦克和钢加农会作为ACE登场。最后的区域B对付高达，按照老样子先让友军把高达打到半残后，我们再上前给予最后一击就可以了。

オデッサ防卫战

胜利条件	ガンキャノン&ガンタンク击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

前往区域B就会遇上钢加农和钢坦克，不过按照惯例击坠它们并不会过关，而是还要打区域C的高达。区域D需要全灭区域B的杂兵才会开放，里面有一支敌人的特殊部队，属于额外奖励任务。

ジャブロー攻略作战

胜利条件	宇宙船船坞墙壁破坏或ガンキャノン击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	15分钟

两个胜利条件只要达成一个就会开启后续的任务，船坞墙壁在区域B，而钢加农在区域C，完成后区域D开放，同时胜利条件改为击破区域D的高达。这里建议走区域B，因为还可以顺路去区域E全灭特殊部队达成额外奖励，当然想高分过关也可以两个条件都达成。最后的区域D有夏亚专用魔蟹帮忙，保护它可不被击坠也有额外奖励。

海底を行くもの

胜利条件	U型潜水舰击坠	失败条件	U型潜水舰脱离
难度	Lv3	时间	15分钟

U型潜水舰一共有两艘，分别出现在区域D和区域E，然后各自往区域B和区域C移动。只要击坠其中一艘，胜利条件就会变更为到达区域A的指定地点脱出，当然也可以选择全灭敌机过关，不过击坠潜水舰后敌方增援可不弱，第一次打建议还是以安全过关优先。

ソロモン撤退战

胜利条件	友军母舰防卫	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	15分钟

要保护的母舰就是区域A的补给点，另外在区域B有友军遭受攻击，如果能顺便保护友军脱离就能获得额外的分数奖励。一定时间后母舰和友军会分别往区域C和区域D移动，只要再坚持完这两个区域初期任务就算完成。母舰和友军脱离后区域E开放，同时高达和大量的敌方援军出现，这时胜利条件会改为前往脱出点、全灭杂兵或击破高达，只要达成其中一个就能过关，如果要刷分可以尝试全灭杂兵。

ニュータイプの胁威

胜利条件	ガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	18分钟

有很多分支任务的关卡，如果不想麻烦，只要直接前往区域C把高达击坠就能过关。无论做不做分支任务，都可以先前往区域B，这里有很多的杂兵，可以为后面的战斗累积足够的SP，之后前往区域C还是区域D就看个人喜好了。另外在区域E的有高达4号机和5号机，实力很强，不过击坠的奖励分数也很可观，对自己的实力有信心的话可以挑战一下。

宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件	敌舰队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

敌军舰队在区域B，同时有大量的杂兵和阿姆罗的高达护航，当高达的HP低于一半或经过一定时间阿姆罗就会移动到区域A，如果能在全灭敌舰前击坠他，之后的决斗他就会换乘G-3高达。全灭敌舰后可开启区域F，这里有白色木马小队在等着我们，消灭完后就可前往区域G参与夏亚和阿姆罗的决斗了，同样当阿姆罗机体的HP低于一定程度时他就会移动到区域H，追上去击破即可过关。另外这关的区域D有一艘我方的母舰，保护它经过区域C脱离的话可以开启区域I，这里有敌方的特殊部队，算是一个隐藏的分支任务。

震える山

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

吉翁版的"嵐の中で輝いて"，也是一条路通到底的关卡。刚开始区域是不相连的，只有把当前区域的敌机全灭，下个区域才会开放，最后的敌ACE是高达Ez-8，而我方有阿普萨拉斯III帮忙，比联邦侧的时候要轻松不少。

ルビコン作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

吉翁版的"ポケットの中の战争"，区域没有变化，只是这次要作为吉翁的一边。每个区域的任务都是敌全灭，同样区域E也是分支任务，保护好我方的两架母舰可以获得额外的分数奖励。



ガンダム强夺

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

消灭一定数量的杂兵后GP-02登场，不过当它的HP低于一定程度后会强制脱离，不用追求击坠。这关的额外奖励的分数在GP-01身上，只要过关时GP-01仍存活就可获得。

终わりなき追击

胜利条件	敌穿梭艇击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

这关的能见度很差，关卡前最好把自机的雷达性能改造一下，能提高不少歼敌效率。穿梭艇的位置在区域A地图的最南边，成功击坠后GP-02就会登场，并在HP低于一定程度时撤退到区域B。这关GP-02也是会强制脱离的，所以应以消灭杂兵优先，争取全灭敌机过关。

热沙の攻防战

胜利条件	友军母舰防卫	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

母舰防卫的任务只要全灭区域A和区域B的敌机就能完成，之后区域C会开放。这关的过关方法有两种，一种是击坠区域C的HLV，另一种则是击坠在HLV脱离后敌军增援里的ACE机，两种方法里第一种的获得的分数要高些，所以还是争取击坠HLV吧，注意距离HLV脱离的时限只有5分钟，要抓紧时间。

策谋の宇宙

胜利条件	ゲルググM（シーマ専用）击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

这关开始可以使用GP-01了，建议刷以前的关卡5次获得更厉害的GP-01Fb再来，后面的关卡会轻松不少。关卡方面，友军母舰一开始就会在区域B遭到夏玛舰队的围困，得赶紧赶过去支援，等母舰脱险后再回过头清理区域A的杂兵。另外这关的两艘敌方母舰上都有额外奖励，达成胜利条件前可以先击沉母舰。

ソロモンの悪梦

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

首先要做的是前往区域B切断敌军派往区域A的增援，这样补给点就基本安全了。接下来就一路杀向敌方母舰所在的区域E，其中区域C有友军的母舰，保护它不被击坠有额外的奖励，最后击坠区域E的目标母舰后进入第二部分。第二部分只有GP-02一架机，之前打杂兵积攒的SP就在这里放开手用吧。

驱け抜ける岚

胜利条件	ノイエ・ジール击坠	失败条件	补给点击坠或GP-03击坠
难度	Lv5	时间	10分钟

关卡分为两个部分，第一部分由区域A、B、C、D构成，区域B有和敌军交战的友军部队，区域C则是迪拉兹舰队，路维・捷露所在的是区域D。一般是先去区域B支援友军，然后从区域A折返到区域C消灭敌军主力舰队。和路维・捷露的战斗中有GP-03帮忙，机体能力不高的情况下应多靠GP-03来削减它的HP，当路维・捷露的HP降到一定程度后就会进入第二部分。

第二部分从区域D开始，之前的3个区域就不能进入了，新增了区域E、F、G。GP-03所在的区域E有夏玛的部队，这次夏玛换乘了运动性很高的红色角马，对付她的时候得多使用预测射击，连预测射击都不行就用SP技吧。路维・捷露被分到了区域F里，当它的HP低于一定程度时还会撤退到区域G。路维・捷露的实力很强，战斗时自机最好还是留在后方支援，让GP-03主攻，待SP满了后再上前使用SP技。

トリントン袭击

胜利条件	GP-02防卫	失败条件	GP-02击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

前期千万不能攻击敌方母舰，因为母舰一旦击坠在里面的GP-02也会被破坏。当GP-02出现后就没有顾忌了，全灭杂兵后再击坠GP-01即可过关。

ジオンの残光

胜利条件	穿梭艇防卫	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

虽然是保护穿梭艇，但关卡开始不久穿梭艇就会被GP-01破坏，之后GP-02出现。GP-01和GP-02两架机中只要其中一架的HP低于一半它们就会一起移动到区域B，在这区域B如果能在GP-01击坠前将其他的敌机全灭就能获得额外奖励。

武人の鉴

胜利条件	卡车击坠	失败条件	HLV击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

初始胜利条件里的卡车在区域B，根据击坠的时间会有两种增援方式，一种是在30秒以内击坠，这样只有区域C和区域B有增援，第二种是30秒内以上击坠，这样则是全部区域都会出现敌增援，对要保护的HLV极为不利，所以这里应尽量争取第一种情况。要达成第一种情况对机体的机动性有一定要求，推荐去商店买热型大魔，并优先强化冲刺方面的能力，还有关卡开始后通讯员的讲话一定要用SELECT键跳过。最后不管是哪种增援方式，胜利条件都是击坠敌方母舰和GP-01，全灭敌机过关的话则可获得额外奖励。



宇宙の蜻蛉

胜利条件	GP-01Fb击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

敌军的主力在区域B，同时我方友军也在场，可以先消灭了区域A的杂兵再前往。这关的目标GP-01Fb相比GP-01机动性上升了不少，而且又是宇宙战场，武器命中不高的话会吃力，最好是接近后用SP技伺候。当GP-01Fb的HP低于一定程度时就会撤退到区域C，同时区域A出现敌增援，最好折返到区域A先把杂兵消灭，也顺便为区域C的战斗积攒SP。

观舰式强袭

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	GP-02击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

这关除了要击坠敌方母舰外，还要保护友军的GP-02，关卡开始后GP-02会出现在区域C，途经区域A往区域B的方向移动，所以我们要优先清理这三个区域的杂兵。等把GP-02成功护送到区域A就基本安全了，接着可以往敌方母舰所在的区域E移动，击坠母舰进入第二部分。第二部分只有GP-01Fb一架机，同样战斗中要以保护GP-02优先，最省心的方法就是直接用联合僚机使用SP技。

星の屑作战

胜利条件	GP-03击坠	失败条件	补给点击坠或ノイエ・ジール击坠
难度	Lv5	时间	10分钟

如果在上一关过后MS收集率已经达到15%以上的话这关就能使用GP-02了，不过这里不推荐，因为GP-02的SP技为无差别攻击型，混战时会伤及友军和僚机，而且光线型的主武器对GP-03的效果也不是很好，所以还是用勇士M吧。这关的要点和联邦侧的"驱け抜ける岚"差不多，最后的决战也是在区域G进行，GP-03有光线防护罩，用光线武器对付它会大打折扣，不过如果用勇士M的话就没有这方面的顾虑，可以让友军的路维・捷露负责缠住它，自机在一旁用主武器主攻，等SP槽满了后就放SP技。



黒いガンダム

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

经过一定的时间我方的高达MK-Ⅱ就会开始撤退，敌机里比较有威胁的是两架ACE机，在撤退途中会造成不少阻碍，最好是先集中僚机的火力击坠它们。高达MK-Ⅱ成功脱离通讯员也会发布撤退信息，接着只要到达指定的地点就能过关，另外全灭敌机也可过关，并且还能获得额外奖励。

大气圈突入

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	10分钟

区域A的难点是击坠西洛克梅萨拉，他会在敌兵少于一定数量时登场，并在HP低于一半时他就会开始往西撤退，最好是用SP技进行拦截。区域B除了杂兵外还有不少ACE机，因为击坠尊尼的机体就会过关，想赚取分数的话就要将其留到最后。

白い暗を抜けて

胜利条件	HLV脱离或アッシマー击坠	失败条件	HLV击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

这关的胜利条件只需达成一个即可过关，想轻松点可以以第一个为目标，只要在区域A坚持3分30秒，HLV就会脱离，接着再到达指定的区域就可过关。第二个胜利条件中的目标在区域B，战斗经过1分30秒它就会移动到区域A来，击坠它后区域C开放，同时出现新的击坠目标，所以获得的分数也会比第二个多。另外要注意这关的许多敌机都搭乘有飞行板，武器命中不够的话打起来会非常吃力，建议重点对武器的命中进行改造或多使用预测射击。

ジェリド特攻

胜利条件	ガブスレイ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

只有三个区域的关卡，要保护的目标在区域B，由于保护目标的奖励和目标的剩余HP挂钩，因此可以一开始前往B区支援，等母舰安全后再回头清理区域A的杂兵。最后的C区是支援Z高达对付敌方的ACE队，为了分数最大化同样是先打杂兵，最后再对付ACE机。

アクシズからの使者

胜利条件	メッサーラ或ガブスレイ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

这关区域B的梅萨拉、敌方母舰以及区域C的卡普斯利身上都有奖励，只要击坠其中一架ACE机亚赞就会带领他的汉布拉比小队在区域D登场，除了汉布拉比小队外，一同登场的母舰身上也有奖励，记得在全灭汉布拉比小队前将其击坠。另外如果已经买了美达斯，那这关过关后商店里就会追加Z高达，Z高达是可以一直用到最后的机体，一定要买下。

キリマンジャロの嵐

胜利条件	バイアラン击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	18分钟

这关的战场包括了区域A、B的宇宙以及区域C、D、E、F地球，注意区域A到区域C是单向通行，想回宇宙只有使用区域E的HLV，而且使用前要把区域E的杂兵清干净。第一次进入区域D时区域A和区域B就会相继出现敌援军，由于区域A除了要保护的母舰外就没有其他友军，所以应第一时间赶回去救援，拜亚蓝留给Z高达也不会有太大的问题。击坠拜亚蓝后精神力高达会在区域F出现，击坠它就可过关。

メイルシュトローム作战

胜利条件	キュベレイ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

关卡开始应先赶去支援在区域C遭敌方舰队攻击的友军母舰，而区域B的友军并没有保护奖励，即使被击坠也不要紧，可以待会再过来。最后的目标是区域D的卡碧尼，一起的还有作为友军的Z高达，不过Z高达的实力不是很强，不能太过依赖，还是联合僚机使用SP技会比较稳妥。



宇宙を驱ける

胜利条件	Zガンダム护卫	失败条件	Zガンダム击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

这关的难点在于保护Z高达，这里的Z高达相比之前关卡弱了不少，而且总喜欢冲在最前面，战斗时得多留意通讯员的提示，发现Z高达有危险时要赶紧过去解围。击坠区域C的亚赞小队后，BOSS铁奥和卡碧尼就会在区域F出现，两架机体都会在HP低于一半时都会撤退，铁奥会和Z高达移动到区域H，卡碧尼则和百式移动到区域G，由于失败条件的限制，最好先去区域H解决铁奥。另外这关是有分支任务的，出现条件为击破亚赞的小队和区域D的初期部队，这样精神力高达MK－Ⅱ就会在区域I登场，击坠它有不少的额外奖励，对自己实力有信心的话可以挑战一下。



グリーン・ノア

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

这关的奖励为全灭敌军，不过卡缪的高达MK－Ⅱ和科瓦多罗的利克・迪亚斯都会撤退，高达MK－Ⅱ的撤退条件是其出现后经过45秒，而利克・迪亚斯的撤退条件则是HP降到30％以下，所以推荐按高达MK－Ⅱ、坠利克・迪亚斯的顺序击坠，这样就不会漏掉了。

父と子と……

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	10分钟

区域B要全灭区域A的敌机才会开放，接着敌方ACE也会登场，其中利克・迪亚斯身上有额外奖励，不过注意并不是将其击坠，而是要它存活过关才能获得，因此只要优先攻击高达MK－Ⅱ就好了。

シンデレラ・フォウ

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

敌机里有不少是搭乘飞行板，对付它们最好的方法就是使用预测射击。另外这关过关时的精神力高达存活会有额外的奖励，所以区域C开放后要马上前往，以免被敌方ACE坏了事。

ムーン・アタック

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

首要任务是要确保区域C友军母舰的安全，推荐使用通过上一关后获得的亚希玛，开场后先放着区域A和区域B的杂兵不管，直接变为MA形态前往区域C。完成初期胜利条件区域D开放，接着只要击破里面的Z高达就可过关，直接用之前打杂兵攒下的SP对付吧。

谜のモビルスーツ

胜利条件	ガンダムMK－Ⅱ或百式击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

达成初期胜利条件后，哈曼就会率领阿克西斯的大部队在区域C登场，同时Z高达所在的区域D也会开放。攻略的顺序是先去区域B，虽然这里敌人较多，但敌人都不强，最重要的还是不用在没SP的情况下就面对哈曼，等累积一定的SP后就去区域C把哈曼的加萨C和科瓦多罗的百式解决，最后再用全灭阿克西斯部队获得的SP来对付Z高达，这样额外奖励就一个不漏了。

ダカールの日

胜利条件	Zガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

前期的战斗不算太难，注意区域B有保护友军的分支任务，对手是以阿姆罗为首的ACE小队，可以先把区域A和区域C的杂兵清完后再行前往。目标Z高达在区域D，当它的HP低于一半就会撤退到区域E，并且追加摧毁通信设施的胜利条件。

ジャミトフ暗杀

胜利条件	キュベレイ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

卡碧尼所在的区域C还有Z高达，直接过去是没有胜算的，可以先在区域A和区域B累积了一定的SP再说。这关的杂兵较少，区域B的敌人都是母舰，皮粗肉厚，如果有强袭技能可以事先装上，对付母舰有很好的效果。两架ACE机的能力都很强，而且还会使用SP技，不过好在卡碧尼HP低于一定程度就会移动区域D，因此可以先用SP技让卡碧尼离开，待它们分开后再逐个击破。

生命散って

胜利条件	Zガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

区域B的Z高达只要HP低于一定程度就会暂时脱离战场，这时不用急着去区域F打卡碧尼和百式，可以先消灭其他区域的杂兵。击坠区域E阿克西斯的母舰后，精神力高达MK－Ⅱ会出现在区域I，它身上有丰厚的击坠奖励，不过实力也是超强，打不过就不用勉强了。区域F的决战和奥古势力时有稍许不同，Z高达要在百式和卡碧尼因为HP减少而移动到区域G时才会在区域H出现，同时胜利条件改为击坠Z高达、卡碧尼和百式三架机。卡碧尼和百式由于不属于一个势力，也会互相攻击，利用这一点，我们可以等它们打得差不多了再介入，而Z高达会保持之前战斗所受的伤害，只要再加个SP技就差不多了。



U.C.0088

镇魂の钟は二度鸣る

胜利条件	ガルスJ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

0088的奥古可以直接使用在0087年代获得的Z高达，只要稍加改造就可以作为这个年代的主力，而ZZ高达则要高达Mk－Ⅱ和Z高达各使用5次才能购买，如果打算使用Z高达的话也可以顺便刷一下ZZ高达，毕竟作为这个年代的标志性机体还是很值得一用的。这关没有额外奖励，只要全灭敌机就能过关，惟一要注意的只有会使用SP技的ACE机，攻击时只要不要靠太近就可以了。

始动！ダブル・ゼータ

胜利条件	ハンマ・ハンマ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

捷多换乘ZZ高达的关卡，区域A的战斗没有难点，把哈马・哈马的HP的削减到75%左右它就会移动到区域B。ZZ高达登场后不用急着把哈马・哈马击坠，因为当哈马・哈马的HP分别处于70%和50%时会各出现一次援军，过关前别忘记把它们也清理干净。

ハマーンの黒い影

胜利条件	R・ジャジャ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

目标机体在区域B，同时在场的还有敌方母舰，这关的母舰会在一定时间内陆续放出敌兵，想刷分数的话可以将母舰留到最后再击坠。完成最初的胜利条件后格雷米专用龙飞和璞露的卡碧尼MK－Ⅱ会在区域C登场，两架机里龙飞的实力较弱，最好是先集中火力将它击破。

ジュドー、出击！

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

敌方增援会在战斗分别经过1分钟、3分钟和5分钟的时候出现，后面两次增援都为有奖励分数的ACE机，所以想获得这两个奖励的话就不能太快把目标母舰击坠。

青の部队

胜利条件	ドワッジ或ゲルググ(青の部队)击坠	失败条件	补给点击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

别看初期敌人都是旧吉翁的机体，它们的实力都在一般的杂兵之上，千万不能大意。击坠区域B或区域C的其中一架ACE机后，格雷米带队的新吉翁部队出现在区域D，同时胜利条件改为击坠格雷米的德莱森。这关的友军部队救不救都无所谓，倒是ACE机有额外击破奖励，可以先把全区域的敌机消灭后才前往区域D。

落ちてきた空

胜利条件	ザクⅢ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

最初母舰所在的区域A敌机很少，消灭完后可以先到区域C支援友军部队。战斗经过2分钟时母舰会移动到区域B，区域B有着大量的伏兵，放着不管的话母舰会很危险，要赶紧前往救援，等母舰从区域B脱离就可以专心完成胜利条件了。这关一般情况下是击坠区域D的扎古ザクⅢ就能过关，不过如果此前已经把区域C的敌方母舰击沉了的话，那完成胜利条件后区域E开放，同时胜利条件改为击坠该区域的精神力高达MK－Ⅱ，注意精神力高达MK－Ⅱ有光线防护罩，用光线武器打起来很费劲，Z高达可以改用主武器3主攻或直接上SP技。

战士、再び……

胜利条件	クィン・マンサ击坠	失败条件	ZZガンダム击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

敌方杂兵里配置了大量如龙飞和量产型卡碧尼这样的高火力机体，其中又以量产型卡碧尼最棘手，对付它们时一定得下狠招速战速决，争取在它们放出浮游炮前解决。初期的胜利条件是击坠区域F的葵曼莎，区域D和区域E都有敌方的大部队，可以按区域B、D、E、F的顺序攻略，而区域C只有在战斗经过2分钟时会往区域A派一次增援，之后就没有任何动作，清除了增援就可暂时放着不管，留待打卡碧尼时作为SP补充，另外还要注意区域D里最好把杜宾狼击坠，因为先击坠扎古Ⅲ改的话，杜宾狼就会移动到区域B找我方友军麻烦。BOSS葵曼莎和精神力高达MK－Ⅱ一样难缠，不仅攻击力高，还有麻烦的光线防护罩，对付它要时刻保持好距离，让僚机或友军上前牵制，自机则看准机会使用SP技，当葵曼莎的HP降到一定程度时就会移动到区域G，追上去击坠后区域H开放，同时真BOSS卡碧尼登场，见到卡碧尼后先别急着放SP技，因为当它的HP低于一半时就会强制移动到区域I，等到区域I再一次性解决它也不迟。



归还

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

这关全灭杂兵过关可获得3000G的额外奖励，碍事的ACE机就留给哈曼对付好了，我们则专心清理杂兵，最后再用积攒的SP击破ACE机。

恶意の刃

胜利条件	ジ・O击坠或ジ・O撤退	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

区域A没有难点，全灭敌机后区域B开放，区域B的铁奥会在HP低于30%时开始撤退，虽然撤退也能过关，不过击坠的话有6000G的额外奖励，还是争取用SP技击坠它吧。

宇宙の渦

胜利条件	バウンド・ドック队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	15分钟

相当于新吉翁视点的"宇宙を驱ける"，前期任务虽说是击坠区域B的猎犬队，实际上猎犬只有一架，完成后区域C开放，同时胜利条件改为击坠区域C的百式和铁奥。当百式或铁奥的HP低于一半时就会出现"宇宙を驱ける"的最后一幕，百式和卡碧尼在区域D对决，铁奥和Z高达在区域E对决，这时胜利条件改为到达区域A的指定地点脱出或击坠百式、铁奥和Z高达，由于三架ACE机都有击坠奖励，就算不能全部击坠，击坠一架或两架再脱出也是有赚不赔的。

燃える地球

胜利条件	友军母舰护卫	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

母舰会从区域A出发，经过区域B，最后在区域C脱出，我们要在这期间担任防卫工作。敌方援军分别会在战斗经过1分钟、3分钟和5分钟的时候出现，不过提早全灭敌人并不会算完成胜利条件，只能等到最后一次援军后，把捷多的Z高达击坠才能过关。

ダカールの夜

胜利条件	Zガンダム击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	15分钟

从这关开始难度会逐渐上升，所以关卡开始前最好把卡碧尼给买了，卡碧尼的出现方法为购入哈曼和持有7架以上0088新吉翁的机体，不难达成。关卡方面，击坠区域D的Z高达后区域E开放，并且胜利条件变更为击坠里面的ZZ高达，和ZZ高达一起出现的还有卡碧尼MK－Ⅱ，但卡碧尼MK－Ⅱ并没有额外击破奖励，所以就不用浪费SP在它身上了。

タイガーバウムの梦

胜利条件	バウ（グレミー专用）击坠	失败条件	アッガイ击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

这关需要保护哈曼，这次她驾驶的可不是卡碧尼，而是龟霸，能力要低很多，千万不能将她单独置于有敌机的区域。龟霸一开始就在区域A，战斗经过2分钟后会进入区域B，期间如果已经清完区域A的敌机可以先到区域C支援友军部队，不过要注意时间，因为区域B也有很多伏兵，看时间接近2分钟就要到区域B待机了。区域B的战斗经过2分钟后龟霸就会脱离，接着只要完成胜利条件就能过关。另外如果在完成胜利条件前把区域C的卡碧尼MK－Ⅱ击坠的话，那完成胜利条件后璞露会驾驶葵曼莎在区域E再次登场，葵曼莎有30000G的额外击破奖励，不过卡碧尼MK－Ⅱ在战斗开始3分钟后就会撤退，而且那时还要保护龟霸，因此想完成这个隐藏任务就得抓紧时间。



强き意志

胜利条件	クィン・マンサ击坠	失败条件	キュベレイ击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

可以看作是新吉翁侧的“战士、再び……”，区域结构和部队分布都和“战士、再び……”没有区别。这关除了卡碧尼外没有要保护的对象，所以区域的攻略顺序可以自由一些，并没有强制要求，区域F是帮助哈曼对付格雷米的葵曼莎，同样当葵曼莎的HP低于一定程度后就会撤退到区域G，追上去击坠即可。最后的BOSS是换乘了全装甲ZZ高达的捷多，战斗区域在H和I，前期要注意SP的管理，以免到了最后关头陷入苦战。

U.C.0093

5thルナ

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

全灭初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙扎比登场，两架ACE机都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励，在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

ネオ・ジオン追击

胜利条件	ギラ・ドーガ（レズン专用）击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

敌方的主力在区域B，全灭区域A的杂兵后可进入。注意带队的ACE机是这关的目标，击坠它就会过关，最好是将其他的敌机消灭后再来对付它，这样过关的分数会高一些。

ルナツー防卫战

胜利条件	敌舰队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

这关的敌机以战舰为主，可以装上“强袭”技能出战，战斗效率会有不少提高。另外关卡开始后不久区域B会出现一艘绿色的母舰横贯战区，在它脱离前将其击坠可使区域D开放，里面有三架非常强的机体，想自我挑战的玩家可以一试，不过击坠可是没有奖励的哦。

宇宙の虹

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）击坠&α・アジール击退		
失败条件	νガンダム击坠		
难度	Lv5	时间	20分钟

0093联邦侧的最后一关，初期目标的丘尼专用乍得·多加和α·瓦索龙都在区域D，其中丘尼专用乍得·多加是可以在这里就击坠的，而α·瓦索龙则会在HP低于一定程度后撤退到区域E，两个条件都达成后区域F开放，同时胜利条件变为击坠区域F的沙扎比。这关的额外奖励不少，包括几架ACE机和母舰，前往区域F前可以把其他区都转一遍，这样就不会遗漏了，当然如果此时νガンダム的HP已经不多的话就还是直接击坠沙扎比吧。

地球寒冷化作战

胜利条件	リ・ガズィ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

初期给的机体很强，即使不改造也能应付有余。全灭第一波增援后阿姆罗驾驶灵格斯登场，不久后夏亚的沙扎比也会作为我方增援出现，有沙扎比协助击坠灵格斯是不成问题的，只需注意不要漏掉杂兵即可。

阳动作战

胜利条件	νガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

区域A除了有杰刚外，还有几架利克·迪亚斯，在30秒以内击坠所有利克·迪亚斯可以开启区域D，里面有百式和Z高达等强力的旧时代机体，感兴趣的玩家可以挑战一下，不过没有分数奖励就是。消灭完区域B的敌机后开启决战的区域C，这次阿姆罗会驾驶ν高达登场，实力有明显的提升，要善用SP技。

ルナツー制压作战

胜利条件	敌舰队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

区域B和区域D都有保护友军的分支任务，区域D的友军相对要弱些，消灭完区域A的敌机后最好先来这。这关没有ACE机，只要击坠区域B和区域C里的敌方母舰就能过关。

忌まわしき记忆とともに

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv5	时间	20分钟

要击坠的敌方母舰在区域D，而要保护的目标在区域E，建议从区域B去区域E，这样还可以顺路支援区域B的友军，确保了友军母舰安全后再回过头来清理区域C和区域D的杂兵，注意这期间区域E会再出现一次增援。击坠目标后区域F开放，同时胜利条件改为击坠区域F的ν高达，同样当HP低于一定程度时ν高达就会撤退到区域G，所以SP技最好是留到区域G再用。



U.C.0123

クロスボーン・バンガード

胜利条件	ベルガ・ダラス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

很简单的初期关卡，当杂兵的数量低于一定程度后敌方ACE机登场，接着击破ACE机就能过关，并没有值得注意的地方。推荐用赫维刚出战，顺便还可以刷F91的出现条件。

F91出击

胜利条件	ダギ・イルス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

同样是典型的先杂兵后ACE关卡，只不过比上一关多了一个区域。区域B要先击坠初期的贝尔格·达拉斯后目标达基·伊里斯才会登场，等消灭杂兵累积了一定SP后就用SP技对付它吧。

战场での再会

胜利条件	ベルガ・ギロス（ザビーネ专用）击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

敌机的数量增加了不少，最好是先刷之前的关卡获得F91后再来攻略。击坠区域C的比基纳·基纳后区域D开启，目标就在里面等着我们了，同时安娜玛丽·布什会驾驶达基·伊里斯作为我方友军出现，分支任务是保护她不被击坠，由于萨比尼会优先攻击她，想要获得这个奖励就得不理会杂兵，一进入就直接用SP技将目标击倒。

死に诱う花

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	ガンダムF91击坠
难度	Lv5	时间	25分钟

U.C.0123联邦侧的最后一关，基本上分为两条路线，一条是区域B、C、D、H的主线任务，另一条则是区域E、F、G的分支任务。主线上的杂兵以巴克为主，巴克的机动性非常高，出战前最好对武器的命中进行一定的改造，还有要注意远距离射击比近距离射击更有效。分支任务是要保护区域E的母舰和区域A的友军机体撤退，另外区域G的敌方ACE也有击坠奖励。击坠区域C的敌方母舰后区域D开放，这时要再打一次萨比尼率领的MS小队，解决之后就是区域H的决战了，最终BOSS是宇宙妖花，虽然看上去非常厉害，实际HP并不多，只要保护好高达F91不被击坠就可以了。

フロンティアⅣ袭击

胜利条件	ヘビーガン击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

区域A的大门只要锁定后接近就能开启，进入内部的同时敌机出现，这里的地形比较窄，应多用通道的拐角来回避攻击，全灭敌机后区域B开放。区域B和联邦侧的第一关一样，首先是消灭杂兵，最后击破ACE就可过关。

新たなる胁威

胜利条件	ヘビーガン击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

区域A和区域B的地形都比较碍事，要多通过走位来索敌，破坏了区域B的基地设施后区域C开放。区域C里击坠赫维刚后F91出现，同时胜利条件改为击坠F91，为了不被骚扰，最好先把杂兵消灭再专心对付它。F91的HP不多时会使用SP技使机动性大幅提升，这时我们的攻击基本无法命中，所以这段时间还是专注于回避，等SP技的效果过了后再给予它最后一击，另外击坠区域C的母舰有额外奖励。

フロンティアⅠ制圧作战

胜利条件	ガンダムF91击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

击坠区域A的敌方母舰后，区域B和区域C开放。区域B是分支任务，可以先来这里，为后面的战斗累积SP。F91需要先把区域C的赫维刚的HP削减到一半才会出现，当F91的HP低于一定程度时会撤退到区域D，不过这次它不会使用SP技，结合僚机的SP技很快就能将其击坠。

ラフレシア・プロジェクト

胜利条件	ガンダムF91&ビギナ・ギナ击坠	失败条件	ベルガ・ダラス击坠
难度	Lv5	时间	25分钟

要保护的目标距离在区域G，距离区域A非常远，消灭了区域A和区域B的杂兵后应立即前往，中间不能有任何耽搁。把区域G的敌军全灭救援就算成功，同时高达F91和比基纳・基纳出现在区域B，但这里有个分支任务需要注意一下，因为过一段时间后我方母舰会移动到区域B并开始散布巴克，成功散布巴克有额外的分数奖励，如果这时高达F91和比基纳・基纳出现就比较麻烦了，所以到了区域G后可以先消灭杂兵，母舰先留着，等通讯员发出成功散布巴克的提示后再击坠母舰。另外一个分支任务是阻止区域E的敌方母舰和ACE接近，他们会经过区域E和区域F，如果能在脱离前将他们击坠就能获得额外的分数奖励。高达F91和比基纳・基纳过一段时间就会相继移动到区域A和区域H，区域H是决战区，我方有宇宙妖花助阵，不过对方也有叛变的萨比尼帮忙，击坠他也有奖励，SP有剩余就不要放过了。

SEED

偽りの平和

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

强袭高达有PS装甲，实弹武器根本无法伤到它，所以体力方面是完全不用担心的，最后的ACE机照旧用SP对付。

歩むべき道

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

这关的杂兵不多，而且ACE机在区域A和区域B各有两架，SP得省着点用。另外区域B还有一艘敌方母舰，用实弹武器打会比较快。

揺らぐ心

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv2	时间	5分钟

扎夫特侧的关卡，使用的是阿斯兰的圣盾高达，圣盾高达的两个射击武器都是光线型，对强袭高达有不错的效果。这关基拉会登场两次，区域A时他驾驶的是空战形态的强袭高达，击破后会换乘炮击形态的强袭高达在区域B再次登场。

宇宙に降る星

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

区域B有消灭敌方舰队的分支任务，清完区域A的杂兵可以先来这赚外快，顺便积攒SP。击坠区域C的目标舰艇后，空战形态强袭高达、莫比乌斯零式和大天使号登场，根据机体的强弱，推荐以莫比乌斯零式、大天使号、强袭高达的顺序击坠。

沙尘の果て

胜利条件	我方母舰护卫	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

大天使号会以区域A、B、C的顺序前进，成功在区域C脱离就能过关。区域B的ACE机和敌方母舰都有击破奖励，时间有剩的话就不要错过了。区域C有沙漠之虎巴特菲尔德作为ACE把守，将包括他机体在内的敌军全灭也能过关，不过他的实力很强，而且还会使用SP技，如果此时自机剩余的HP不多就还是别惹它了。

闪光の刻

胜利条件	イージスガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

导致关卡的难度上升的原因是剑装强袭高达基本上没有能用的射击武器，对付杂兵非常吃力，不过相对地它的SP技很强，一般的ACE机都只需一发就能搞定，所以等有了SP后可以直接去找圣盾高达，尽早结束关卡。圣盾高达在区域B，当它的HP低于一半时迅雷高达会作为增援出现，击破两机后区域D开放，同时圣盾高达在区域D再次登场。复活后的圣盾高达各方面能力大增，并且会使用SP技，好在关卡的时间很长，可以等SP回复满后再进入。

决意の炮火

胜利条件	我方母舰护卫	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

初期的胜利条件可以不予理会，因为当战斗经过1分钟左右禁断高达、强夺高达以及灾厄高达就会作为敌方援军登场，同时胜利条件改为击坠它们。这关终于是自由高达很强，一个SP技就可干掉一架机，剩下的一架可以让僚机使用SP技或集中射击。另外在和ACE战斗中正义高达会作为我方援军出现，保护它不被击坠有额外的奖励。



正义の名の元に

胜利条件	カラミティガンダム&レイダーガンダム&フォビドウンガンダム击坠	失败条件	フリーダムガンダム击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

基本上和“决意の炮火”差不多，只不过视角换成了正义高达。正义高达的SP技比自由高达要差一些，一个SP技可能不足以击坠一架ACE机，最好事先用射击武器把三小强的HP打到75%左右再用，以免被濒死的三小强用SP技反击。

立ちはだかるもの

胜利条件	カラミティガンダム&レイダーガンダム&フォビドウンガンダム击坠				
失败条件	我方母舰击坠	难度	Lv5	时间	18分钟

三小强一开始分散在区域A、区域B和区域C，当强夺高达或禁断高达的HP下降到一半以下时，它们就会集结到区域C来。击坠其中一架后，扎夫特军会在区域D和区域E登场，达成胜利条件前记得把敌人全灭，这样可获得不少额外奖励。

终わらない明日へ

胜利条件	プロヴィデンスガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	20分钟

自由高达视点的《高达SEED》最后一战，永恒号所在的区域A很安全，消灭了初期杂兵后就可以暂时放着不管了。接着可以先到区域C和区域E支援友军，而区域D伊扎克会在我方的暴风高达受到一定伤害后加入，因此这个区域可以不打。区域B的扎夫特军动作不大，只有神意高达在战斗经过一定时间后会相继入侵到区域C和区域A来，不过只要把它的HP削减到一定程度它又会回到区域B去，可以留到最后再打。中期的战斗主要面对的是区域F的地球联合的主舰队和三小强，战斗经过1分30秒三小强就会分别移动到区域A和区域E，这次他们实力有所加强，而且每个在濒死时都会使用SP技，最好是在他们HP剩一半的时候用自机或僚机正义高达的SP技一口气解决。全灭三小强后大天使号和穆的强袭高达会开始攻打区域F的联合军舰队，注意保护他们不被击坠都有额外奖励。

终末の光

胜利条件	プロヴィデンスガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	20分钟

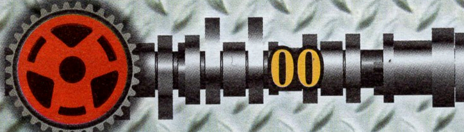
相比前一关，使用强袭高达的最后一战可要难得多，虽然普通的敌人强袭高达还能应付，可最后的神意高达非常难缠，一不小心就会被秒杀。这关友军部队的配置和敌军的行动顺序比起前一关稍有变动，区域A是要保护的大天使号和暴风高达，区域C才是永恒号和自由高达，而区域E则是奥布军和正义高达，消灭完区域A的杂兵后可以先到区域C和区域E支援友军。神意高达会在战斗经过1分钟时移动到区域A来，经过一定时间或HP低于一半它就会移动到区域C，同样再经过一段时间或HP低于四分之一时就会回到区域B，为了最后能轻松点，它在区域A和区域C的这段时间要尽量在友军的帮助下削减它的HP。区域B的决战主要要留意神意高达的SP技，特别是濒死时它会频繁使用，战斗时不要贸然近身，多让僚机吸引火力，自机则看准机会放SP技。

憎しみの宇宙

胜利条件	エールストライクガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

扎夫特军的最后一关，使用的机体是克鲁泽的神意高达，由于只需要面对克莱因派，和前两关还是有不少区别的。关卡一开始我方就处于被围攻的状态，除了区域A外都有敌军，区域C的永恒号还会不断逼近，最好是在它进入区域A前将其击坠，免得在自机前往区域E对付强袭高达时母舰被偷袭。击坠强袭高达后自由高达登场，同时胜利条件也会变更为击坠自由高达，自由高达也会往区域A的方向移动，而且只有在区域A才能将其击坠，在其他区域攻击它只能加

快它的移动。另外自由高达登场不久正义高达和强袭口红也会在区域B登场并往区域A移动，如果让三架机体同时进入区域A，会对我方母舰造成不小威胁，所以最好是当它们一出现就优先予以击坠。



ソレスタルビーイング

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

还原《高达00》第一话的关卡，包括ACE机在内的敌人都很弱，用普通攻击即可。还有要注意虽然能天使高达是格斗机体，不过本作格斗的命中很成问题，效率很低，没有必要还是不要进行格斗为好。



ガンダムマイスター

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

这关的杂兵非常多，有充足的SP来源，对付杂兵时可以适当用一下蓄力射击来加快速度。两个区域最后都有ACE机登场，直接上SP技即可，如果自机的SP还不足以击坠就用僚机的SP技补上。

セブンソード

胜利条件	敌方基地破坏	失败条件	ガンダムキュリオス击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

区域B有保护主天使高达和击破ACE机的额外奖励，在去区域C前可以先来这里。基地的耐久很高，一般的攻击打起来效率不高，僚机SP充裕的话可以让德天使高达用SP技破坏，自己的SP技则留给最后登场的ACE机。

暴かれる力

胜利条件	ティエレンタオツー击坠	失败条件	我方母舰或ガンダムキュリオス击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

德天使高达的主武器用法上比较怪异，需按住按键持续发射，并用方向键手动调节枪口，并不适合拿来打灵活的机体，所以对付杂兵最好是用副武器主攻，主武器则留给战舰这些笨重的家伙。这关的构成和上一关差不多，都是先去区域B支援主天使高达击坠，击破区域B的铁人桃子后区域C会出现谢尔盖专用铁人宇宙型，再把谢尔盖专用铁人宇宙型击破就能过关。

共振する者

胜利条件	ティエレン宇宙型（セルゲイ机）击坠		
失败条件	我方母舰或ガンダムヴァーチェ击坠		
难度	Lv3	时间	10分钟

关卡的构成和上一关一样，但流程相反，需要先去区域C把谢尔盖专用铁人宇宙型击破，这样铁人桃子就会在区域B出现，别忘了过关前把杂兵清完。

ガンダム卤获作战

胜利条件	高达任意一机击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

人革连侧的高达捕获作战，使用的机体是铁人桃子。四架高达中主天使高达在区域B，德天使高达在区域C，剩下的高达和敌方母舰在区域D。区域B和区域C有友军帮忙，高达被击破后还会复活一次，区域D的高达虽然不会复活，但要同时面对两架高达和一艘母舰，考虑到铁人桃子的武器命中很差，这里建议选机动性较差的德天使高达，战斗中尽量让僚机配合攻击，如果僚机的黏着弹命中的话就近身使用SP技。

折れた翼

胜利条件	UNION部队全灭	失败条件	ガンダムデュナメス击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

要保护的力天使高达在区域B遭到UNION部队的围困，消灭完区域A的杂兵后就要第一时间赶去救援。UNION部队前期只有杂兵，敌方ACE机要在杂兵全灭后才会登场，三架ACE机里只有格拉汉姆（グラハム）的有威胁，使用SP技的时候注意看名字，不要弄错对象浪费了SP。成功救出力天使高达后胜利条件会改为击坠区域D的阿格莉沙并脱离，如果此时SP不够的话可以去区域C和区域E打杂兵积累，这关的敌人数量非常多，SP是不成问题的，但切忌急进，以免遭到围攻。

抱きしめたいな、ガンダム

胜利条件	ガンダムデュナメス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	15分钟

UNION视角的“折れた翼”，难度上升是由于机体性能的差距，好在使用机体的主武器2性能还不错，可以重点改造。目标力天使高达就在初始的区域A，进入战斗后马上切换成主武器2并开始攻击，依靠主武器2连射速度能让它没有还手之力。当力天使高达的HP低于一定程度时会撤退到区域B，同时座天使高达Ⅰ型会作为它的援军出现，需要把它们两机都击坠才能过关，这里的打法和之前一样，但要注意它们的SP技，攻击时要保持好距离。另外击坠这关里的其他高达都有额外奖励，时间有剩余的话可以挑战一下。

绝望の锁

胜利条件	AEU部队击坠	失败条件	ガンダムエクシア击坠
难度	Lv5	时间	15分钟

关卡的内容和“折れた翼”一样，只不过这次换成了力天使高达视点，而要拯救的目标则是能天使高达。力天使高达的射击武器很强，主武器1对应远距离，主武器2对应近距离，打起来很轻松。主线任务攻略顺序是A、C、B，区域D和区域E都是拿来赚外快的分支任务。

刹那

胜利条件	ガンダムスローネツヴァイ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	5分钟

能天使高达的最后一关分为两个部分，第一部分在区域A进行，目标是被萨谢斯抢走的座天使高达Ⅱ型，区域内有少量的杂兵，可以先消灭它们来累积SP，待触发剧情发动Trans-Am系统发动后，再结合SP技重创座天使高达Ⅱ型。

第二部分就是原作的最后一话，最终BOSS一开始就会出现在区域F，可以直接挑战，不过由于有母舰不能被击坠的失败条件，最好还是先消灭区域B、C、D、E的国连军再说。BOSS的第一形态是MA，攻击力很高，但弱点是转向很慢，无法立即攻击背后的目标，所以我们只要绕到其背后它就拿我们没辙了。击坠MA后BOSS的MS形态才会出场，不过击坠它仍未能过关，最后还得对付一次格拉汉姆，SP要省着点用才行。

世界を止めて

胜利条件	ガンダムスローネツヴァイ击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

力天使高达视角的最后一关，虽然没有“刹那”的第一部分，但同样要对付萨谢斯的座天使高达Ⅱ型。座天使高达Ⅱ型的速度不慢，而且宇宙空间下捕捉起来更加困难，推荐下达指令让僚机上前格斗，这样它就会用格斗反击，自机就趁它速度慢下来的当口攻击。当座天使高达Ⅱ型的HP降到四分之三时就会撤退，需要把区域D的国连军母舰击坠它才会再次出现，出现时会它会回复之前所受的伤，再次将其HP削减到一定程度它就会移动到决战的区域E。这关的区域不大，战斗中HP不足的话就回区域A回复。

终わりなき诗

胜利条件	GN-X（コーラサワー机）击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

除了BOSS不能直接挑战外，其他都和“刹那”的第二部分一样，使用机体为提耶利亚的娜德雷高达。BOSS所在的区域E需要击坠区域D的柯拉萨温专用GN-X后才会开启，注意一共要击坠两次。另外娜德雷高达的SP技很霸道，使用后整个区域的敌机无法行动，时间根据累积的SP量而定，BOSS战时使用效果很好。

二つの心

胜利条件	GN-X（セルゲイ机）&GN-X（ピリース机）击坠				
失败条件	我方母舰击坠	难度	Lv5	时间	18分钟

主天使高达的最后一关，和其他主角的没有太大的区别。两架目标ACE机同样在区域D，去之前可以先到区域B或区域C打杂兵积攒SP，完成初期胜利条件后再到剩下的一个区为最后的BOSS战做准备。由于不像“刹那”那样最后还要打格拉汉姆，SP是绝对够用的。

世界の歪み

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

反派萨谢斯视点的最后一关，共有两个部分。第一部分是还原原作强夺座天使高达Ⅱ型的剧情，初期的对手是座天使高达Ⅰ型和Ⅲ型，其中Ⅲ型比较喜欢用SP技，这招发动后会使我方无法锁定，只能回避，很浪费时间，因此最好是先将其击坠。Ⅰ型相对来说简单些，只会在HP低于一定程度时使用超级模式，用普通的射击加格斗就足够了，SP留给最后登场的能天使高达。

第二部分的胜利条件是击坠天人的母舰和3架高达，最初只有两架高达，当消灭其中一架高达后，装备了GN装甲的力天使高达会在区域E登场。GN装甲力天使高达的移动方式类似MA，所以从背后死角攻击的方法对它也有效，当它HP低于一定程度后就会移动到决战的区域F。另外要注意这关没有杂兵，SP会比较吃紧，SP不够时可以先换区，在无敌机的区域恢复了SP后再继续打。

《联合突袭》是PSP平台上的“《无双》系列”原创作品，与原作的风格截然不同，而本作作为“《联合突袭》系列”的第二作，除了大幅强化无双特有的爽快感，还增加了诸多新要素以及相当多的新角色。故事说的是东汉末年魏蜀吴刚联手把凶悍至极的吕布消灭掉，打算彼此放手较量一番，结果秦始皇又复活了，而且召集了大量魔兽，并复活了太子丹、陈胜、项羽、韩信、蒙恬、霍去病等活跃在战国末直到西汉初的一些人物，并把昆仑密会的王母、周穆王乃至大蛇远吕智及其部下们等都搅了进来，于是轰轰烈烈的魔幻三国大战开始了……

文 ダリウス&马修

真·三國無双 MULTI RAID 2

マルチレイド

ACT

真·三国无双 联合突袭2

真·三国无双 联合突袭2

Koei	2010年3月11日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄	12岁以上

操作篇

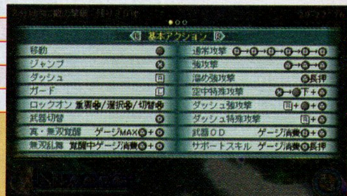
游戏的操作和前作大体相同，但多了武器觉醒。而实际战斗中，主要需要掌握的还是空中作战，因为面对那些高大的巨兽和高速移动的敌人，地面上实在是太被动了。

基本操作

十字键	锁定敌人，根据按键不同锁定对象会有区别（见锁定部分）
滑杆	角色移动
△	强攻击
□	轻攻击
○	主副武器切换
×	跳跃/取消
L	防御/受身
R	冲刺
START	开启战场系统菜单
SELECT	切换地图显示方法

战斗特殊操作一览

真·无双觉醒	觉醒槽全满同时按下△+○
无双乱舞	觉醒状态下，觉醒槽一半以上同时按下△+○
蓄力攻击	长按△
空中特殊攻击	（空中）↓+△
冲刺强攻击	（冲刺中）滑杆+△
冲刺特殊攻击	（冲刺中）△
武器觉醒（OD）	（觉醒槽1/4以上）△+□
辅助回复技能	（觉醒槽1/8以上）长按○后松开
共斗武将指示	同时按下L+R键后再按指定键



城市篇

城市相当于游戏中的据点，有各种设施，诸如更新装备、炼成素材、转生等都战斗外的事情都要在城市中完成。

城市菜单

由于中文版比较直观，这里就以日文版菜单为准。注意，セーブ后面的几项需要按L/R来切换。

装备变更	变更角色的武器装备或武幻等
都市育成	设置都市育成卡片
ステータス	查看角色的状态
环境设定	更改游戏的音量等设定
操作设定	更改特殊操作
セーブ	保存游戏进度
マルチプレイ	进入联机状态
プロフィール	查看玩家的战斗记录以及联机好友

武勇一览	查看玩家的完成度，如无双传收集率，卡片收集率等
おまかせ配信	设置好进入交换状态的武将或任务
コミュニティPT	使用PT点购买游戏的特典内容，PT点数只能在联机后获得，没有联机条件的玩家建议使用金手指

城市设施

本作的设施比前作有了不小的变化，除了取消了可以购买道具的よろず屋（本作取消了战场可以携带道具的设定），增加可以进行自创任务的情报屋，其他的设施也进行了一定程度的变更，设施的成长方法和前作一样，获得武将卡后在“都市育成”内进行设置，每完成一个任务后都会让对应设施进行成长。设施的经验涨满后与该设施的人对话，再支付指定的素材可以让设施升级，升级后该设施可以进行的活动会增加。当设施成长满级后，该设施的主人还会赠送高级素材奖励玩家。另外，设施的主人还会随机给予玩家支线任务，完成后也会有奖励。

卫兵

与揭示板旁边的卫兵对话可以选择合战（主线剧情）任务，合战任务需要完成相应的依赖任务才会依次出现，每个篇章有5个合战任务，完成合战任务后随机增加一名无双武将，玩家可以在转生祠内改变主角或携带为共斗武将。



依赖揭示板

进行各种委托任务的地方，随着游戏的进行可进行的任务类型也会增加，以下是揭示板可以接受的所有任务种类一览。

任务种类	说明
依赖任务	普通任务，合战任务没有出现时，进行依赖任务后可以让合战任务出现
无双传任务	取得武将的无双传后可以与该武将进行对决，需要取得武将的无双传后才会出现
友好任务	携带同一武将进行50场战斗后，再与城市出现的该武将对话后可以选择，胜利后可以获得特定的素材
限定任务	有限制条件的任务，完成后的报酬比一般任务要高
上级任务	完成霸王篇或妖仙篇全任务后出现的升级版任务
回想任务	完成霸王篇或妖仙篇后出现的前作任务
魔王再临	完成霸王篇或妖仙篇后出现的隐藏任务（需要用PT换）

情报屋

本作新增加的城市设施，玩家可以在这里花钱设定一些自定义任务，设置自定义任务时需要决定玩家想刷的武器、武幻以及地域和属性，决定好后就可以完成设定进行任务了，注意第一次设定需要消耗一定数量的金钱。自定义任务最大的好处就是在设置了武器和武幻后，玩家有很大几率在该任务中刷出制作该武器的素材，当然难度也会比较高，另外做成时会出现任务的珍惜度（レア度），珍稀度越高获得素材的概率也越大，做成后下一次想要再刷的话进入"过去の依赖"即可。除此之外，情报屋还可以花钱打听游戏的一些秘密，例如BOSS的弱点等等。该设施在升级后可以作出的任务会更好，可以打听的情报也会更多。

锻冶屋

当玩家手中收集了素材后交付一定金钱可以前往锻冶屋制作武器，随着设施的升级能够制作的武器等级也会越来越高级，游戏中每个类型武器的最终形态需要使用PT解锁后才能制作。

工房

工房相比较前作有较大的区别，本作不再是在武器上装备战玉来提升武器的能力，并且武器的"力"、"技"和"气"三种模式也取消了，取而代之的是武器的强化系统。根据武器等级的不同武器可以附加上各种特殊的能力，等级越高的武器能够附加的能力槽数量越多，例如最高级的武器最多能够附加20项特殊能力。想要附加能力必须在战斗得到相对应的强化道具后前往工房进行强化，强化的能力种类非常多，后期增加一些强力的能力能够大幅度提升武器的威力。



强化武器

强化道具的名称后会有"+XX"数值，数值越高，强化后的数值就可能越高。获得强化道具时有时候会出"道具名+？"，此时需要现在工房鉴定后才能够进行强化。部分强化道具可以增加特殊效果，如"大器"能增加武器的最大强化槽数。"XX宝珠"可以增加强力附加状态，但是一件武器只能装备一个。强化时可以覆盖掉指定的能力或增加同种能力，但不能使同种能力的强化数值相叠加（如用"攻击力+5"覆盖"攻击力+3"并不会出现"攻击力+8"的效果。

强化能力一览

能力名称	属性	效果
连跳改	木	增加连续跳跃效果
抗毒	木	增加抗毒效果
抗混乱	木	增加抗混乱效果
崩强化	木	破防几率增加
特殊攻	木	特殊攻击的攻击力上升
连击	木	根据连击数值攻击力上升
强化	木	武器的最大强化槽+1
抗燃烧	火	增加抗燃烧效果
抗幻惑	火	增加抗幻惑效果
武勋增	火	战斗后获得的武勋增加
攻范围	火	攻击范围增加
攻速度	火	攻击速度增加
幻惑	火	武器攻击时有概率附加异常状态"幻惑"
兽逃走	火	攻击时一定几率使野兽系敌人逃走
足枷	土	武器攻击时有概率附加异常状态"足枷"
石化	土	武器攻击时有概率附加异常状态"石化"
抗足枷	土	增加抗足枷效果
抗石化	土	增加抗石化效果
抗重力	土	增加抗重力效果
攻击力	土	武器的攻击力上升
抵抗力	土	角色的抵抗力上升
连突极	土	增加连续冲刺效果
食变化	土	杀死杂兵后掉落回复道具的几率上升
感电	金	武器攻击时有概率附加异常状态"感电"
无力	金	武器攻击时有概率附加异常状态"无力"
抗感电	金	增加抗感电效果
抗气绝	金	增加抗气绝效果
移动力	金	角色的移动力增加
通常攻	金	武器的普通攻击（□攻击）的攻击力上升
金增加	金	胜利后获得金钱增加
冻伤	水	武器攻击时附加冻伤异常
抗冻伤	水	增加抗冻伤效果
抗冻结	水	增加抗冻结效果
防御力	水	玩家的防御力增加
会心率	水	武器的会心一击率增加
大渔	水	战斗中获得的战利品数量上升
酒变化	水	杀死杂兵后掉落酒的概率增加
天罚	阴	武器攻击时有概率附加异常状态"天罚"
混沌	阴	武器攻击时有概率附加异常状态"混沌"
抗封印	阴	增加抗封印效果
抗诅咒	阴	增加抗诅咒效果
抗无力	阴	增加抗无力效果
抗混沌	阴	增加抗混沌效果
抗病气	阴	增加抗病气效果
鬼神铠	阴	觉醒状态下受到攻击不会出现硬直状态
背防御	阴	可以防御背后攻击
属性力	阴	武器的属性力增加
乱舞攻	阴	无双乱舞的攻击力增加
大喝	阴	一定几率使敌兵撤退
绝望	阳	武器攻击时有概率附加异常状态"绝望"
混乱	阳	武器攻击时有概率附加异常状态"混乱"
抗解放	阳	增加抗解放效果
抗天罚	阳	增加抗天罚效果
抗绝望	阳	增加抗绝望效果
命增极	阳	体力会自动回复
觉增极	阳	觉醒槽会自动回复
武延极	阳	武器OD状态持续时间延长
武强极	阳	武器OD状态下攻击力上升
武完觉	阳	武器一直处于OD状态
完觉醒	阳	开始战斗后进入觉醒状态
无伤改	阳	受到攻击时一定几率体力不会减少
贯盾改	阳	攻击时敌人防御也可造成伤害
素材取	阳	自动拾取素材
强攻	阳	武器强攻击的攻击力增加
觉醒攻	阳	觉醒状态下攻击力增加
幸运	阳	角色的幸运增加

转生祠

转生祠除了和前作一样可以转生为其他武将外，还可以更改共战武将，另外利用本作的通信功能，玩家还可以与朋友交换武将。

功能	说明
转生	转生成其他可以使用的无双武将
章移动	移动到指定的章节，在篇章解锁后可以移动到另一篇
共斗武将编成	设定更改共同战斗的武将NPC
交换武将一览	利用通信功能与其他玩家交换武将

学问所

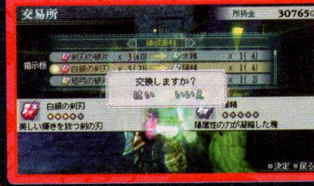
学问所和前作的变化不大，玩家收集素材后可以在这里制作武幻，武幻的使用方法和装备位置和前作一样，一名武将最多装备四个武幻，分别在双手双脚四个位置，武幻的类型有以下三种，在设施升级后能够制作的武幻也会越来越多（部分强力武幻需要使用PT解锁才能制作）。根据战斗的情况搭配不同的武幻可以让战斗的难度大幅下降。

类型	说明
いつでも发动	装备后即可发生作用的武幻
觉醒时に发动	发动觉醒状态后才会生效的武幻
无双乱舞で发动	发动无双乱舞时生效的武幻，该类武幻必占据左右手两个位置



交易所

用素材和素材之间进行交换，而且随着设施的升级，能够交换的数量和种类也会越来越多，甚至还能用低级素材换到高级素材。而一些原本需要后期才会得到的素材，也有可能提前在这里交换到——虽然交易所的大叔一副奸商模样，但交易所的涌出还是很大的，每次战斗结束，都记得来交易所大叔这，看看有没有需要的素材可以交换。



仓库

仓库就是保存玩家战斗中获得的各种素材和强化道具，升级后能够保存的素材数量会大幅增加，最多为300。

谜之老人\少女\熊猫

在谜之老人处可以了解到游戏的一些基本信息。而少女和熊猫是前作中就有的，都是在完成任务后回到都市后随机遇到，本作中除了与其交换素材外，还可以接受他们的委托任务（少女还可能要钱哦）。



武将篇

武将入手

游戏初期一共有44名武将，每完成一个篇章的合战任务可以随机加入一名武将，两个篇章全部完全的情况下可以得到40名武将，再算上初期选择的1名武将，剩下的3名武将必须打上级篇的主线任务后才能获得。另外，他势力的新武将需要玩家在达成一定条件后，使用PT点在コミュニティPT选项中购买才能使用（PT点必须联机才能获得），吕布的出现方法和其他武将一样是完成任务后随机出现。



武将	入手方法
吕布	完成任务后随机出现
伏羲	霸王篇第一章完成后使用PT购买
女娲	霸王篇第三章完成后使用PT购买
孙悟空	妖仙篇第一章完成后使用PT购买
三藏法师	妖仙篇第三章完成后使用PT购买
虞美人	霸王篇全任务完成后使用PT购买
穆王	妖仙篇全任务完成后使用PT购买
项羽	霸王上级全完成后使用PT购买
西王母	妖仙上级全完成后使用PT购买

武将卡系统

武将卡是前作中就出现的系统，本作中不但保留了强化设施的作用，还增加了全新的计略系统，不管是哪种系统都可以进行特殊组合，组合后会产生强力的成长效果或特殊效果。本作中武将卡的取得方法有少许更改，大众脸武将和前作一样，每次任务结束后会随机出现在城中，与其对话即可取得，无双武将需要玩家取得该武将的无双传后再完成该无双传。另外本作中城市中的NPC也有卡，取得方法为完成他们委托的任务后一定概率取得（如谜之老人、少女和熊猫）。

都市育成时设置的卡片数量和前作一样一次可以设置5张，组合后每场战斗结束除了能够让设施成长卡片上该武将指定的项目数值外，根据组合的不同还会产生特殊的组合成长效果。以下就是本作中所有的特殊组合效果一览，注意组合后如果成长超过99的话，实际成长是会根据最终成长来增加的，不用担心成长数值过多造成浪费。



成长上限突破

当妖仙传和霸王传都通了之后，在PT购买选项里就会增加一个"限界突破成长解放"的选项，但是需要1000PT。解禁了该项后，使用100级的武将在攻关中就会有一定几率出现荷车，击破荷车后某一项能力就会增长。而且该项解禁不仅可以让武将突破原本的100级能力上限，还可以让能力突破1000的上限。

卡片成长组合

组合名称	组合卡片	特殊组合效果
鼎の政	曹操/孙坚/刘备	锻冶屋极大成长+99
曹魏の五翼	张辽/张郃/徐晃/乐进/于禁	情报屋极大成长+99
孙吴の五将	陆逊/太史慈/吕蒙/甘宁/凌统	学问所极大成长+99
蜀汉の五虎	关羽/张飞/赵云/马超/黄忠	工房极大成长+99
曹家の采配	曹操/曹丕/曹仁	锻冶屋大成长+50
孙家の绊	孙坚/孙策/孙权/孙尚香	学问所大成长+50
义兄弟の仁政	刘备/关羽/张飞	工房大成长+50
军师の贤政	诸葛亮/司马懿/周瑜	情报屋大成长+50
太平の教义	张角/张宝/张梁	学问所大成长+50
名族の治世	袁绍/张郃/甄姬	仓库大成长+50
至爱の治世	曹丕/甄姬	交易所成长+30
宠爱の治世	周瑜/小乔	交易所成长+30
仁爱の治世	诸葛亮/月英	交易所成长+30
忠爱の治世	吕布/貂蝉	交易所成长+30
纯爱の治世	刘备/孙尚香	仓库成长+30
深爱の治世	孙策/大乔	仓库成长+30
霸王の国家	项羽/虞美人	锻冶屋成长+30
昆仑の宴	穆王/西王母	锻冶屋成长+30
始皇の御世	始皇帝/觉醒始皇帝	情报屋大成长+50
情报の极意	谜之老人/情报屋	情报屋极大成长+70
锻冶の极意	谜之老人/锻冶屋	锻冶屋极大成长+70
强化の极意	谜之老人/工房职人	工房极大成长+70
武幻の极意	谜之老人/师范	学问所极大成长+70
收纳の极意	谜之老人/仓库番	仓库极大成长+70
交易の极意	谜之老人/交易商人	交易所极大成长+70
溢れる爱娇	少女/熊猫	交易所大成长+50
夏侯の气迫	夏侯渊/夏侯惇	情报屋成长+30
主从の信	孙权/周泰	工房成长+30
军神の教导	关羽/关平	学问所成长+30
倾国の舞	董卓/貂蝉	交易所成长+30
好敌手の研钻	曹操/袁绍	仓库成长+30
巨魁の治安	典韦/许褚	仓库成长+30
五行阴阳の气力	同属性的卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10
能臣の权势	同阶级的卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10
势力の结束	同势力的卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10
他人の空似	同大众脸人物卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10

战斗篇

战斗前的菜单

菜单	说明
计策	设置武将卡计策
装备变更	变更角色的武器装备和武幻装备
难易度	变更关卡的难度，难度越高打倒敌人后获得的素材质量也越好
出击	开始任务
中止	中止任务回城

战斗中菜单

菜单	说明
クエスト情报	查看任务情报
ステータス	查看我方武将状态
都市に归还	放弃任务返回都市
环境设定	更改游戏的音量等设定
操作设定	更改特殊操作
操作方法	查看操作方法

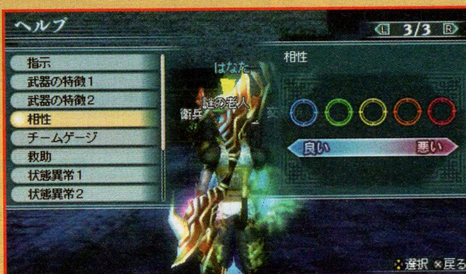
武器OD系统

武器OD（武器觉醒，オーバードライブ）是本作中新增加的系统，玩家的觉醒槽在一定程度以上后可以同时按下□+△键发动，发动后武器会具有以下特征：①武器的攻击力和攻击范围上升；②在被敌人反击时，可以发动武器OD来破解自身的硬直状态；③武器OD状态下可以增加特殊攻击，根据武器的不同特殊攻击会有区别；④武器OD持续一段时间后会消失，可以用武幻或计略延长时间。



武器相性

武器相性是前作就已存在，不同的武器对不同的敌人相性会有所区别，相性越好的武器攻击敌人时伤害也会越高，具体涉及到武器类型、敌人的类型。最终的结果可以在锁定该敌人后看出来，锁定敌人后锁定圈依次为蓝色>绿色>黄色>橙色>红色，也就是说当锁定时锁定圈为蓝色时攻击敌人伤害最高，锁定圈为红色时伤害最低，玩家可以根据敌人的情况适当的切换武器来达成最好的效果。



武器类型/对敌相性	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器	小魔兽	大魔兽	巨大魔兽
剑	5星	3星	1星	4星	2星	4星	2星	3星	1星	4星
枪	4星	2星	4星	3星	2星	3星	3星	3星	3星	4星
戟	3星	5星	2星	3星	4星	1星	3星	1星	4星	4星
棍	3星	4星	2星	1星	5星	2星	5星	1星	4星	4星
弓	3星	2星	5星	4星	1星	3星	2星	4星	1星	3星
术	2星	3星	4星	5星	1星	4星	2星	4星	2星	3星

武器属性

属性相克系统系列另一大系统，游戏中一共有7种属性，7种属性相互克制，在攻击敌人是可以从武将的体力槽旁边看到敌人的具体属性，使用不同的属性攻击还可以给敌人造成不同的异常状态，具体状态如下表。全属性抵抗的敌人会以盾牌表示，此时不管用什么属性都只能造成小伤害。而没有任何属性标记的话则表示该敌人不论用什么属性都能够造成大伤害。

属性	对应异常状态
火	燃烧
金	气绝
木	毒
土	重力
水	冻结
阴	封印
阳	解放

异常状态

本作的异常状态相比一代增加了不少种类，除了有对应新武器系统的状态外，大部分异常状态也保留了下来，玩家在攻击时可以从自身状态或敌人名字后显示的小图标来判断具体是什么异常状态，以便能够更好的配合或躲避攻击。

状态	效果
毒	体力随着时间徐徐减少
燃烧	体力会随着时间徐徐减少，在地上时会很快恢复，在空中时不会恢复
重力	无法进行跳跃
气绝	无法行动，连打○、□、△、×键会加快恢复速度
冻结	无法行动，受到攻击后会恢复
封印	觉醒状态或武器OD状态无法发动，并回归觉醒前状态
解放	无法进行防御，觉醒槽随着时间徐徐减少
咒い	一定时间内行动速度降低
病气	无法回复体力
石化	一定时间内无法进行任何行动
幻惑	一定时间内无法进行锁定
混乱	一定时间内移动速度降低
无力	无法给予敌人伤害
天罚	行动时自己也会受到伤害
冻伤	一定时间内无法行动，且体力随着时间徐徐减少
感电	一定时间内无法行动，且体力随着时间徐徐减少
足枷	一定时间内无法跳跃，且体力随着时间徐徐减少
绝望	体力和觉醒槽徐徐减少
混沌	辅助技能、觉醒状态和武器OD无法使用，同时无法进行防御

共斗武将系统

当玩家进行单机游戏时，可以最多携带3名NPC登场，登场的NPC会辅助我方进行攻击或回复，而且玩家可以对NPC同伴下达具体的指令，这使同伴的实用性也大大上升，根据关卡的特点挑选使用不同武器的同伴和共斗技能，能够让玩家的攻关效率大增。



NPC指令一览

以下为单机模式下的指令，默认操作为同时按下L+R键后出现选项。

按键	指令
○	优先攻击武将
△	优先攻击兵器
□	优先攻击杂兵
×	自由行动
△+○	与玩家攻击的目标相同

真·无双觉醒与无双乱舞

玩过“《无双》系列”的玩家对这个应该都不会陌生吧，当角色的觉醒槽累计满后同时按下○+△即可进入“真·无双觉醒”状态，觉醒状态下角色的全能力都会大幅提升，同时具有了二段跳、连续两段冲刺以及浮空的效果。与前作不同的是本作进入觉醒状态后不会再消耗无双槽来维持，可以一直持续到战斗结束或角色死亡。

在觉醒状态下角色的觉醒槽累计一半以上时再次按下○+△即可发动威力强大的“无双乱舞”（在武器OD状态下，1/4的觉醒槽就可以发动），无双乱舞会消耗玩家所有的觉醒槽，根据觉醒槽的多少发动后的攻击力也会有所区别。最后值得一体的是，本作的觉醒槽取消了蓄力积累，玩家只能通过攻击、被攻击或者拾取回复道具来积累体力槽下方的觉醒槽。

队伍槽

进入战斗后画面右下角会出现一个圆形的槽，这条槽就是玩家的队伍槽，当玩家死亡时会减少一点用来复活玩家，全部减完后玩家再次死亡，任务就会失败。队伍槽根据游戏的难度高低，减少的量也会有所变化，难度越高减少得越多。注意玩家NPC同伴死亡的话，队伍槽是不会受到影响的，但在一定时间内无法出战，过了一段时间后，他们还会再次参战。

无双传

无双传的取得和前作有了很大的区别，首先取得的条件不再是在指定的关卡内取得，而是在将可以使用武将编为共斗武将后，随便完成一个任务即可获得，无双传玩中家需要在15分钟内将该武将击倒，胜利后除了可以得到特定的素材外，还可以得到该武将的卡片作为奖励。

辅助技能与共斗技能

辅助技能其实就是所有武将共通的回复技能，选定角色後长按○再松开可以消耗1/8的觉醒槽给我方指定角色使用回复HP的技能。共斗技能则是每个武将特有的能力，将其编排到队伍中进入战场就能自动发挥效果，如“移动力上升”或“攻击力上升”等，单个的武将能力发挥效果可能不明显，但配合对应的武幻或计略后就相当有效了。



共斗技能	效果
攻击力上升	武器的物理攻击力上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
破坏力上升	对门或属性台等物体的伤害上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
移动力上升	同区域内我方队伍的移动力上升
觉醒力上升	击破敌人时觉醒槽的增加量上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
士气强化	死亡时队伍槽减少量下降，对同区域内我方队伍全体成员生效
武勋增加	击破敌人时获得的武勋增加，对同区域内我方队伍全体成员生效
属性力上升	武器的属性攻击力上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
幸运	打倒敌人后掉落的道具率上升，对同区域内我方队伍全体成员生效

区域任务与连击奖励

区域任务是本作中新增加的奖励系统，当玩家进入战场的某区域时，画面的左上角有可能出现“XX分钟歼灭XX敌人”、“破坏XX兵器”等要求，这就是区域任务。按照该要求完成任务的话，该区域中会出现一个绿色的宝箱，开启后可能获得未鉴定或已经鉴定的武器强化素材，宝箱出现后会在小地图上发光，很容易辨认，每场战斗一般都会有多个区域有任务出现，积极完成任务能获得更多的强化素材来强化武器。而连击奖励是当玩家连击到10HIT以上后再击破敌人可以掉落体力回复道具或觉醒回复道具，大大增加了我方的生存几率及战斗力。

连携攻击

当玩家和我方NPC一起攻击敌人时，敌人体力槽下方会出现有“MULTL ATTACK”字样的黄色槽，这就是本作中新增加的连携攻击槽，连携攻击槽出现后会随着玩家的攻击而徐徐减少，当槽减到0时将敌方就会掉落素材，因此一但出现该槽后积极进攻能够得到更高级的素材。



锁定

锁定系统在本作中进行了强化，默认操作下，十字键的↓为锁定离玩家最近的目标，↑为锁定BOSS或特殊敌人，锁定中按←/→键可以在锁定角色之间切换。锁定后，再次按↓便解除锁定。

计略

计略是本作新加的要素，每次战斗前可以设置4张武将卡片，这些卡片配置后会在指定区域对我方产生各种不同的效果来辅助战斗，在设定前可以决定想要发动的区域，设定好后当玩家在战斗中进入该区域即可自动发动，注意发动后所有的效果会在持续一定时间后自动消失，另外在同一区域如果设置了两种以上的效果的话那么最终只能产生一种效果，因此在设置时一定要注意不要重复设置。另外同一名武将卡在一场战斗只能设置一次，有多种组合方案的武将也先考虑好使用什么组合，组合后发动的效果种类非常多，后期取得强力无双武将卡还会有一定时间内不受伤害的强力效果，适当搭配能够使战斗的效率更高，以下是所有武将卡的计略组合方案。



组合名称	组合人物	效果
三国の鼎立	曹操／孙坚／刘备	我方不会受到伤害
曹家の威光	曹操／曹丕／曹仁	对敌人的物理相性最高
孙家の纽带	孙坚／孙策／孙权／孙尚香	共斗技能大幅度强化
义兄弟の酒杯	刘备／关羽／张飞	武器OD的持续时间大幅增加
赤壁の大火	周瑜／诸葛亮／黄盖／曹操	我方火属性的攻击力大幅上升
潼关の河水	马超／许褚／曹操	我方水属性的攻击力大幅上升
军师の神算	诸葛亮／司马懿／周瑜	对敌方的属性相性最高
武の极み	关羽／张辽／徐晃	我方的攻击力大幅上升
袁家の荣光	袁绍／张郃／甄姬	敌方有几率掉落金块
袁家の武威	袁绍／颜良／文丑	我方的武勋大幅加算
黄天の秘仪	张角／张宝／张梁	给敌方附加异常状态“天罚”
南中の刚力	孟获／阿会喃／金环三结	对杂兵攻击有概率一击必杀
连环の计	吕布／董卓／貂禅	给敌方附加异常状态“足枷”
孙吴の知谋	周瑜／陆逊／吕蒙	给敌方附加异常状态“幻惑”
异界の客将	孙悟空／三丈法师／伏曦／女娲	我方长时间不会受到伤害
店员の鼓舞	锻造师／师范／交易员／仓库番	共斗技能大幅强化
绝望の深渊	始皇帝／觉醒始皇帝／项羽／黄泉	敌我双方的体力大幅减少
皇帝の威光	始皇帝／觉醒始皇帝	给敌方附加异常状态“石化”
仙界の武威	伏曦／女娲	对敌人的物理相性最高
店员の支援	工房职人／情报屋	回复无双槽的道具出现率增加
生命の流转	西王母／黄泉	给敌方附加异常状态“无力”
至爱の绊	曹丕／甄姬	敌方的属性力大幅下降
宠爱の绊	周瑜／小乔	味方一定时间内幸运上升
仁爱の绊	诸葛亮／月英	我方的属性力大幅上降
忠爱の绊	吕布／貂蝉	敌方的抵抗力大幅下降
纯爱の绊	刘备／孙尚香	我方的武勋大幅增加
深爱の绊	孙策／大乔	我方长时间可以进行浮游
天竺への道	孙悟空／三藏法师	无双槽徐徐回复
垓下の歌	项羽／虞美人	无双槽徐徐回复
愈しの爱娇	少女／熊猫	体力徐徐回复
昆仑の安らぎ	穆王／西王母	体力徐徐回复
霸之道	曹操／项羽	敌方体力大幅减少

组合名称	组合人物	效果
夏侯の气炎	夏侯渊／夏侯惇	敌方的防御力大幅下降
忠义の信	孙权／周泰	敌方的攻击力大幅下降
父子の武	关羽／关平	敌方的体力大幅减少
宠姬の舞	董卓／貂蝉	我方的抵抗力大幅上升
宿敌の缘	曹操／袁绍	敌方的抵抗力下降
巨魁の刚勇	典韦／许褚	敌方的移动速度下降
腹心の友	周瑜／孙策	敌方的防御力大幅下降
绝美の共演	张郃／夏侯渊	我方的移动速度上升
水鱼の交わり	刘备／诸葛亮	我方的抵抗力大幅上升
师弟の知谋	诸葛亮／姜维	我方的防御力大幅上升
龙凤の目觉め	诸葛亮／庞统	武器OD的持续时间延长
知勇の教え	陆逊／吕蒙	对妖兽和魔兽的攻击力上升
月华の羞じらい	大乔／小乔	体力回复道具的出现率增加
返礼の歌	曹操／蔡文姬	觉醒槽回复的道具出现率增加
才女の支援	蔡文姬／月英	熟练度对攻击回数的限制解除
青红の剑	赵云／夏侯恩	熟练度对攻击回数的限制解除
因缘の友	甘宁／凌统	共斗武将的能力强化
七度の捕缚	诸葛亮／孟获	给敌方附加异常状态“感电”
反骨の相	诸葛亮／魏延	给敌方附加异常状态“诅い”
交刃の宿命	夏侯惇／关羽	我方的武勋增加
刃下の信义	孙策／太史慈	我方的攻击力上升
老将の矜持	黄盖／黄忠	我方的抵抗力上升
次代の俊英	陆逊／姜维	我方的属性力上升
神弓の竞演	黄忠／夏侯渊	敌方的属性力下降
合肥の飞骑	孙权／张辽	我方可以进行浮游
髀肉の叹	刘备／刘表	体力回复道具的出现率增加
父子の豪胆	张飞／张苞	敌方的防御力下降
西凉の绊	马超／马岱	敌方的攻击力下降
暴威の手纲	吕布／陈宫	我方的防御力少许上升
街亭の泪	诸葛亮／马谡	敌方的抵抗力少许下升
诸葛亮の才知	诸葛亮／诸葛瑾	我方的抵抗力少许上升
混乱の计	迷の老人+属性为木的卡片	给敌方附加异常状态“混乱”
幻惑の计	迷の老人+属性为火的卡片	给敌方附加异常状态“幻惑”
足枷の计	迷の老人+属性为土的卡片	给敌方附加异常状态“足枷”

组合名称	组合人物	效果
感电の计	迷の老人+属性为金的卡片	给敌方附加异常状态“感电”
冻伤の计	迷の老人+属性为水的卡片	给敌方附加异常状态“冻伤”
混沌の计	迷の老人+属性为阴的卡片	给敌方附加异常状态“混沌”
绝望の计	迷の老人+属性为阳的卡片	给敌方附加异常状态“绝望”
护卫の极意	卫兵卡片+阶级为将的任意卡片	我方的防御力大幅上升
护卫の心得	卫兵卡片+阶级为武的任意卡片	我方的防御力上升
将器の威义	阶级为将的任意四张卡片	敌方的体力减少
毒の计・二式	属性为木的任意四张卡片	敌方长时间陷入木属性的异常状态
燃烧计・二式	属性为火的任意四张卡片	敌方长时间陷入火属性的异常状态
重力计・二式	属性为土的任意四张卡片	敌方长时间陷入土属性的异常状态
气绝计・二式	属性为金的任意四张卡片	敌方长时间陷入金属性的异常状态
冻结计・二式	属性为水的任意四张卡片	敌方长时间陷入水属性的异常状态
封印计・二式	属性为阴的任意四张卡片	敌方长时间陷入阴属性的异常状态
解放计・二式	属性为阳的任意四张卡片	敌方长时间陷入阳属性的异常状态
知略の大盾	阶级为知的任意四张卡片	敌方的攻击力下降
武勇の大矛	阶级为武的任意四张卡片	敌方的防御力下降
曹魏的凤翼	魏国势力的任意四张卡片	魏国势力武将的武勋大幅增加
孙吴の虎牙	吴国势力的任意四张卡片	吴国势力武将的武勋大幅增加
蜀汉の龙爪	蜀国势力的任意四张卡片	蜀国势力武将的武勋大幅增加
群雄の血盟	他势力的任意四张卡片	他势力武将的武勋大幅增加
将器の贯禄	阶级为将的任意两张卡片	敌方的体力少量减少
毒の计	属性为木的任意两张卡片	让敌方陷入木属性的异常状态
燃烧の计	属性为火的任意两张卡片	让敌方陷入火属性的异常状态
重力の计	属性为土的任意两张卡片	让敌方陷入土属性的异常状态
气绝の计	属性为金的任意两张卡片	让敌方陷入金属性的异常状态
冻结の计	属性为水的任意两张卡片	让敌方陷入水属性的异常状态
封印の计	属性为阴的任意两张卡片	让敌方陷入阴属性的异常状态
解放の计	属性为阳的任意两张卡片	让敌方陷入阳属性的异常状态
知略之盾	阶级为知的任意两张卡片	敌方的攻击力少许下降
武勇之矛	阶级为武的任意两张卡片	敌方的防御力少许下降
曹魏の霸道	魏国势力的任意两张卡片	魏国武将的武勋增加
孙吴の连带	吴国势力的任意两张卡片	吴国武将的武勋增加
蜀汉の大志	蜀国势力的任意两张卡片	蜀国武将的武勋增加
群雄の连合	他势力的任意两张卡片	他势力武将的武勋增加

攻略篇

NALAIDASHI

序章



指南关

チュートリアル

教学关卡，多熟悉一下战斗操作，全灭敌人或等时间结束都可以过关。

依赖任务

长安の异变

①区域4有特殊的地柱炮可以破坏，破坏两个后过关得到“大地の魂”。

②空中的术师可以锁定后换远程攻击击破。

③区域4的高低落差比较大，而目标任务敌人“幻影剑士”位置比较分散，多使用十字键↑来锁定目标的位置，攻击时尽量不要将其打下高台，否则来回上下非常麻烦。

合战任务

始皇帝复活

①第2个区域开始会出现特殊任务，完成后会场景内会出现特殊道具作为奖励，以后的区域都会随机出现。

②第2个区域击倒所有敌兵后开门，无伤全灭敌人的话过关能够得到“古纸の札”。

③秦始皇会使用瞬移，当其出现在远处时可以切换成远程武器攻击，他的飞行道具附带冰冻效果，不过可以防御。一定时间没将其打倒的话会自动过关，将其打倒过关后会获得“麻纽”。

妖仙篇

第一章



依赖任务

战场の内侦者

①特殊目标赵高会在第2个区域出现，在限定时间内不击倒他的话他会撤退，将其击倒过关后获得“黑炭”。

②特殊目标二中的妖兽指的是关卡中出现的瞬移蝶，累计击倒10只后可以获得“月光石”。

埋伏看破

①区域1和区域2必须击破指定的敌人才会开门，区域2必须击倒所有敌人才会开门。

②每次开门后限制的时间都会增加。

③BOSS周章出现的位置是随机的，不过他只会在区域4、6和7之间出现。

④特殊任务敌人“瞬移蝶”会在一定时间后出现，出现时小地图上会有提示。

二つの军路

①区域3的道路必须攻击操作杆后才会开启，注意开启后有时间限制。

②特殊目标之一“钢壳猿”位于区域4中。

③区域2会一次出现两名敌武将。

④最终区域必须击倒两名以上的武将才会开门，推荐优先击倒赵高，他会使用计略，击破霍去病的话会直接结束战斗，特殊目标二的内容包括这里出现的两名武将。

希なる访问者

①每个区域都会出现一个指定魔物“剑翼鸟”，将其全部击倒后到达G区域即可过关。

②区域2的敌人比较分散，要达成区域奖励的玩家多探索一下。

③特殊目标之一的“伍徐”会随机出现在任意区域中。

船上の激战

①敌人一共有4波，最后一波敌人中敌方武将会一起出现。

②当画面提示“敌方不稳…气”时表示敌方有可能释放火计，必须在1分钟左右打倒敌方武将才能达成特殊目标之一。

彷徨の山路

①区域1的问题提示“土、赛の目、死と衰退”时前往区域2，提示“震或星图”时前往区域3。

②区域4的问题按照提示可得知生者是“邓宗”，优先将其打倒会直接开门，注意先打倒其他武将的话不但算回答错误，也要全部消灭武将才会开门。

③按照右上的“木台”，左上的“雷台”，下方的“炎台”，上方的“冰台”和中央的“土台”顺序击破即为回答正确，三个问题全部正确达成特殊目标二。

④特殊目标之一需要5分钟内打倒区域7即可。

合战任务

九江の战い

①第2个区域内必须将两名武将击破才会打开城门。

②区域3和4只能选择一条道理前进，并且必须将所有的敌人包括战车全部破坏才会出现特殊奖励。

③优先击破吴广，之后再对付真・辟邪，注意真・辟邪的正面吐火攻击威力相当大。攻击它的头部和角是弱点，连续攻击后能够让它倒地。

江陵制压战

①特殊目标二需要玩家进入区域1时等待司马懿出现提示，接着进入区域3破坏所有地柱炮后击倒增援而来的武将，再进入地图6即可。

②BOSS战优先击倒周章，蛇面的攻击范围和攻击力都很高，不论远近都占不到便宜，将其HP降低到一定程度后会使用分身，继续攻击本体将其HP降低到一定程度后两蛇面会相互回复，推荐使用弓箭等远程武器攻击。

白帝城の战い

①开始后进入区域2后击破两名武将，接着进入区域3击破所有的“妖力台”即可完成特殊目标之二。

②特殊目标一的魔物“闪光灵”会在区域5出现。

③BOSS李斯消失后攻击场景内蹲跪着的兵马俑即可让他出现。

巴蜀讨伐战

①区域1击倒赵高后进入区域2～5，会出现4个赵高分身，注意关卡赵高携带的兵种，其中有一个除了法师外还会参杂其他的杂兵（死兵或隐者），那一个就是赵高的真身，优先将其击倒后可以达成特殊目标二。

②将赵高真身击倒后出现穆王，再将其击倒，进入最后区域注意会出现多个武将，优先击倒其他武将再最后击倒赵高，可以达成特殊目标一。

成都夺还战

①区域1～4每待上一段时间后会出现结界台，全部破坏4个够可以进去区域5。

②区域5，黄泉会与穆王一起出现，攻击一段时间后穆王和黄泉都会转移到其他地图，优先击破穆王可以达成特殊目标一。

③黄泉的空中黑球攻击威力很高，不要与其进行空战，推荐在地面放冷箭。

第二章



依赖任务

三重の包围网

①杂兵的难度大幅增加，想要达成特殊目标不要过多纠缠目标以外的敌人。

②一次消灭区域1、3、5的武将可以打开区域2、4、6的通路，进入后按照要求击倒指令的敌人和兵器（区域6需要击倒空中的妖术兵）后可以制压该区域，达成特殊目标一。

③初期的实力基本上不可能同时完成两个特殊目标，可以考虑后期完成目标二。

八骏の关

①除了区域10和4外其他8个区域消灭特殊敌人或全灭杂兵都会出现结界台，全部破坏可以达成特殊目标一。

②先消灭区域7、6、5、8后东边区域压制，之后进入区域10可以出现伏兵，击破武将可以达成特殊目标二。

③本关想要达成所有条件时间比较紧，不要和目标外的敌人纠缠。

闭ざされた城

①先击破区域1、2、4区域的指定敌人后，区域3的敌人才会出现。

②击破4个区域的指定敌人后区域5可以进入，打倒“豪腕鬼”可以达成特殊目标一。

③特殊目标二的任务需要在五分钟之内达成进入区域5的条件。

防战の要

①区域2～6为防御据点，BOSS一开始会在4～6移动，攻击他到一定程度后他会移动到下一个区域，如此反复直到将其击退可以完成特殊目标一。

②击退BOSS后会在区域1出现，将其打倒后过关，如果一定时间无视他的话据点会陷落，5个防御据点全部陷落任务失败。整个过程在8分钟内完成可以达成特殊目标二。

逃げ出した间者

①区域3、4、5会出现敌方武将，区域1要消灭所有敌人才会开门，想要达成特殊目标一的注意多使用锁定和切换大小地图。

②区域5的武将会逃到区域8，想要达成特殊目标二需要立刻追击

妖塔救出战

①区域4的武将会进行分身，击破1个分身后必须在1分钟内再击破下一个，否则BOSS会再次分身。

②区域6必须将所有杂兵清理完毕才能开门，快速进入区域7后靠近名“民”可以达成特殊目标一，注意时间要时间要快，超过一定时间后“民”会变成伪物，必须将出现的武将再次击倒后才会出现，这种情况下“民”会在场地内移动，很容易受到攻击而让特殊目标失败。

③区域7会出现两名武将，直接击破董后过关。

合战任务

剑阁の战い

①大部分区域的过关条件都是打倒特定敌人或全灭敌人，注意多切换到小地图查看敌人位置快速过关。

②区域3的4个妖力台分别位于地图的四个角落附近。

③穆王会使用防御反击，优先击破他。三首大鹰的弱点在头部，使用空战武器如双剑攻击它可以让其倒地，此时就是猛攻的最好时机。

汉中攻略战

①本关的目标BOSS黑蛇面和蛇面的能力一样，只是属性为阴，将其HP打带一定程度后它会逃离到其他区域内，还会使用分身，每次移动后会回复一定HP，最后在区域6可将其击倒。

②蛇面逃入其他区域后会启动该区域的属性台，此时画面会有提示，将该区域的两个属性台击破，击破3个区域的属性台后达成特殊目标一。

阳平关の战い

①快速击破区域1和区域2的武将后，可以确保阳动作战地点。

②穆王会在区域4出现，快速追击后他会转移，再次追击后他会移动到区域2，此时进入可以发动火计达成特殊目标一。

③最终穆王会移动到区域7，进入后将其击倒过关，达成特殊目标二难度较大，玩家可以后期来挑战。

黄泉阳动战

①开始后快速从到区域6和3消灭所有的杂兵，接着黄泉会出现，进入她所在的区域后完成特殊目标一。

②死辟邪的弱点依旧是头部，选择弓箭或棍等武器攻击它头部效果较好，它会在几个区域内移动，将其击倒就可过关。

③本关杂兵会无限增援，多注意杀一下很容易达成特殊目标二。

武都压制战

①开始后快速击破区域1的武将得到钥匙1，进入区域2和3击破特殊敌人获得钥匙开启2和3的大门。

②区域4的武将会分身，将其全部击倒后进入区域7与穆王战斗将其击退可以达成特殊目标一。

③进入区域8后先击倒穆王再击破再击破黄泉可以达成特殊目标二。



第三章



依赖任务

穴狸めの计

先击破区域2和3的武将后快速进入区域4可达成特殊目标一，接着再将剩下所有的武将歼灭即可完成特殊目标二。

结界城の罠

①区域1里武将推荐使用远程武器+友军攻击，保持距离无伤击破他可以达成特殊目标二。

②击破区域1的武将后可以得到暗语，注意观察暗语内的汉字，其中包含了下一个武将的名字，按照提示击破下一个武将，如此反复将区域2、3、4的武将全灭即可达成特殊目标一让子婴出现。

战に潜む影

①区域2到7之间会有属性台出现，5分钟内将所有区域的属性台击破后可以达成特殊目标一（每个场景内有两个属性台，如神速台或刚力台）。

②达成特殊目标一期间先击破敌方武将的话一定时间内会自动复活。

③达成特殊目标一后再在8分钟前击破所有的武将即可达成特殊目标二。

军路开拓

①一开始进入区域2击破武将，再进入下一个区域2分钟内击破两名武将可达成特殊目标一。

②区域3和区域6会出现传令妖兽的提示，快速将其击破可以达成特殊目标二（注意妖兽是飞空系的，混在敌人中，一定时间没有击破会逃走）。

③最终进入区域8击破3名武将过关，注意没有达成特殊目标二会有敌人增援。

五行の关

①在区域1坚持一下会出现剧情并开门，途中没有受伤的话能够达成特殊目标二。

②每个区域的完成条件都是击破所有敌人，之后会出现五行宝物，每取得一个宝物时间都会延长，注意部分区域的道路狭窄，带上弓箭等远程武器会容易许多。

③特殊目标一徐福会在2～6区域内移动，追不上的话等他移动到之前的区域再返回击破他也可以达成该目标。

危急存亡の秋

①2分钟内击倒区域1的武将可达成特殊目标二。

②区域3的杂兵会源源不断地出现，可以轻松达成特殊目标一。

③进入区域4后立刻锁定BOSS，直接击倒他就可过关，后面出现的分身可以无视。

合战任务

峣关防卫战

①击破区域2的武将后再前往区域3可以遭遇BOSS三黑蛇，将其打倒后压制左翼军，途中它会逃到区域5，反复将其击倒即可。

②接着前往区域6可以遭遇BOSS三头鹰，将其打倒后压制右翼军，途中它会逃到区域4，用一样的方法将其击倒。

③成功后进入区域7完成特殊目标一，15分钟内击破穆王完成特殊目标二。

故道平定战

①一开始在区域1和4中先消灭会逃走的召唤师，然后再清除版面内的所有敌人自动设置祈祷台，这样能够破坏三首鹰的不死身。

②三首鹰和穆王一开始会在区域1和4之间随机移动，在设置好所有的祈祷台前不用管他们，全部设置好后达成特殊目标一，接着依次将三首鹰和穆王以及区域5的真・辟邪打倒。

③进入最终区域后，注意幻视柱靠近后看不到，但是可以锁定并攻击到（攻击判定只在塔尖上），全部破坏后完成特殊目标二。

陈仓の战い

①始皇帝会在区域1出现，快速击倒他可完成特殊目标二，注意一定时间后他会撤退。

②黄泉和穆王会在区域2出现，将两人击倒后最后击倒的人还会在区域6出现，再次将其击倒可完成特殊目标一。

③区域3会出现蛇面和真・辟邪，其中一名会逃到区域6，一路追上去将其击倒后过关。

妖城脱出战

①三首鹰和蛇面会在区域2、3中出现，攻击到一定程度会撤退，一路追上去直到将其打死即可过关。

②特殊目标黄泉和穆王也会在中途出现，攻击到一定程度会撤退一次，再次出现后可以击杀，注意有他们在的场合地图上会有浓雾和毒雾。

③始皇帝会在区域8出现，快速击倒他两次后可以达成特殊目标二。

咸阳の战い

①区域1～5依次击破所有的武将后会出现结界台，将5个结界台破坏后达成特殊目标一。

②穆王和黄泉会在开始后不久分别出现，5分钟内找到穆王将其击破可以达成特殊目标二，黄泉在达成特殊目标一前是无敌的，不用攻击她。

③全部完成后进入区域6发生剧情，接着再进入区域7先击破黄泉，再击破新BOSS灵龟，灵龟的攻击范围很广，多使用远距离攻击它，注意它的防御力很高，弱点在背部，击破背部的水晶体后弱点出现，继续攻击后倒地。将其击倒后过关。



霸王篇

第一章



依赖任务

金块夺还战

武将会随时移动到其他地图，一直追击将其击倒即可完成特殊目标。

钢铁の军势

①破坏区域1的兵器会分别打开左右两边的大门。

②前往区域2和3消灭所有的兵器车可完成特殊目标。

われし都

①一路击倒武将即可开门，到达区域7过关。

②区域3开启小地图找到躲在角落的怪物“浮游咒魂”并击倒可达成特殊目标。

果断勇壮

①开始后立刻进入区域2，锁定4个巨人兵将其击破后两名武将登场（用上键锁定即可），将其全部击倒后完成特殊目标一。

②区域3需要全灭敌人，包括飞行兵器才能开门。

③BOSS武将会在区域5或6随机出现，优先击破羌 可完成特殊目标二。

进军妨碍

①本关的部分地图大小是看不到的，必须进入后才能看到到，在有门的区域内都必须将敌兵全部清理后才会开门。

②特殊目标于英躲在区域4角落里的一辆兵器车内，破坏车子后他就会出现，将其击破可达成特殊目标。

③本关的区域任务比较多，注意收集。

技艺武乐の关

①本关的特殊目标需要完成每个区域内特定的要求才会开门：区域1要求20秒内不受伤，区域2要求2分钟内达成10连击，区域3要求3分钟内击破敌武将，区域4要求2分钟内击破30名杂兵，区域6要求2分钟内达成15连击，区域6要求3分钟内击破敌将，区域7要求5分钟内击破两名武将外加达成20连击。全部目标达成后完成特殊目标，进入最终区域过关。

合战任务

寿春の战い

①进去区域2后发生剧情，1分钟内击破两名武将后北门会打开完成特殊目标二，没有击破的话区域3和4都会再次遭遇敌武将。

②区域4的杂兵会增援，多停留一下可完成区域任务。

③区域5内优先击破敌武将，真・天禄的头部和翅膀都是它的弱点，正面攻击时小心它的冲撞攻击，使用弓箭狙击翅膀的话会安全一点，持续攻击的话能够让其倒地，10分钟内过关达成特殊目标一，不过初期可能没那个实力，推荐后期完成。

陈の战い

①进入区域2后敌武将会逃走，此时前往区域右上角破坏烟雾台即可看清道路。

②区域3和5会有门番把守，将其击倒后进入区域4和6打倒敌将会开启区域7的大门。

③区域7的地形会不断升降，多进行空战，优先击破两名白名武将后再击破红名武将可达成特殊目标一过关，过关时间控制在10分以内可达成特殊目标二。

临淄の战い

①开始后先前往区域2、3、4将所有杂兵全部清干净，每清完一个地方会出现压制提示，将所有区域压制完后司马尚会出战，4分钟内将其击倒即可完成特殊目标一。

②进入区域6将敌方武将击破会出现完成特殊目标的提示，同时敌方BOSS再次出现。

③返回区域1先击破李牧完成特殊目标二，接着击倒火光兽，如果未达成特殊目标一的话，此时会发生火计。

许昌夺还战

①进入区域3后击破敌武将，此时区域4和5的武将会在一定时间后脱离战场，快速歼灭他们可达成特殊目标一，如果被其逃走的话需要击破地图上的所有杂兵才会压制成功，最终区域6的开门。

②区域2和5的区域任务都是击破兵器，注意锁定墙上的兵器。

③区域6先击破白名的武将后再击破红名武将，可达成特殊目标二。

陈留攻防战

①开始后位于区域4的武将会在一定时间内自动出击，出击后3分钟内击破他可达成特殊目标。

②将区域4的武将干掉后会出现项羽军，此时会要求全灭该区域杂兵后才能开门。

③与项羽的战斗场地中有很多机关，优先将其拆掉会安全许多，项羽的攻击范围很广，而且速度很快，推荐使用双剑攻击，20HIT以上后发动终结技能快速削减他的HP。



第二章



依赖任务

退路に潜む奸计

没有什么难点的关卡，武将比较多，开始后冲到区域2会遭遇两名武将，3分钟内将其全灭可以达成特殊目标。

兵器歼灭作战

①每歼灭一台兵器车可以获得一把钥匙，注意部分区域必须将敌兵和武将清光才会出现，最后一辆车不会出现提示，注意观察四周，一共击破5辆兵器后达成特殊目标。

雾中逃避行

①开始后进入区域2，砍几下敌武将后会启动烟雾台，此时敌将会逃走。

②逃走后迅速前往区域4找到中央位置的2个烟雾台破坏后敌方武将会出现，将两名武将击倒后大将会在区域5出现，注意中途速度要快，烟雾存在一定时间内不破坏烟雾台的话武将会逃走成功，而且烟雾台也会回收，要达成特殊目标必须在2次成功逃走以前将烟雾台破坏，第一次时间较短可以放弃，第二次时间较长抓紧时间破坏。

强行脱出

没什么难度的关卡，敌武将比较多但血量都很有限，一路打下去即可，注意要达成特殊目标的话优先锁定装甲兵攻击，每个区域都有一到两名的装甲兵。

王の眠る地

①特殊目标是破坏所有的兵器，其中兵器包括区域2的圆盘炮和区域3的铁壁炮，注意锁定很容易达成。

②区域3会有三名武将先后出现，击破其中任意一名后对应的区域会开启，再进入该区域后击破总大将即可，注意中途敌武将还会出来干扰。

市街炎上

本关想要完成特殊目标会对玩家的攻击力有一定要求，开始后直奔区域4消灭敌武将，接着在两个区域会增援新武将，同样消灭，最后还会在三个区域增援3名武将，快速将其消灭阻止放火就即可达成特殊目标，进入最后的区域过关。注意速度慢了敌人的火计会成功并逃走，逃走3名以上的武将会导致任务失败。

合战任务

淮水の战い

①本关的水区域很多，注意装备强化跳跃和冲刺的武幻。

②进入区域2后发生水术和毒雾，快速进入区域4破坏毒雾台清除毒雾的同时完成特殊目标二，击破敌方武将的话可以阻止水术。

③进去区域7后优先击破敌武将可以完成特殊目标一，虞美人没什么难点，无双技伺候她吧。

巨鹿の战い

①本关开始后会有两条路可走，走区域2的话就无法达成特殊目标二了，走区域7和8击破两名敌武将可完成特殊目标二。

②进入区域6击破敌武将后敌BOSS项羽和穷奇会在区域3出现，优先击破项羽完成特殊目标一，穷奇的攻击方式和真・天禄差不多，锁定它的头部猛攻很快可以让其倒下。

井陉の战い

①击破区域2的武将后进入区域3，此时会出现死天禄，弱点在头部，猛攻吧，将其HP削减到一定程度以下它会逃亡其他区域，追上去快速消灭可完成特殊目标一。

②之后的区域里只要击破指定杂兵就可开门，不过想要达成特殊目标二必须击破敌方武将，区域7的武将有三名，优先击破除韩信外的其余武将，最后再击破韩信可完成特殊目标二。

殷墟突破战

①区域2需要消灭亲卫队才能开门，限制时间虽然只有10分钟但每开启一道门都会补充时间。

②区域3会出现特殊目标一的章邯，快速锁定后将其击破完成目标一，注意时间拖久的话他会逃走。

③特殊目标二位于区域7的右边，注意这里还有个区域任务，兵器除了飞行机外还要注意墙壁上的圆盘炮。

④击破区域5的虞美人后会在区域6遭遇暗天兽，暗天兽的攻击力和范围都比较强，建议使用双剑锁定头部攻击，在其倒下后用终结技能够削减它大量的HP。

固陵の战い

①按要求击破敌武将或全灭杂兵就会开门，注意区域5前后会有4名武将出现，做好持久战的准备。

②特殊目标二位于区域4的最东边，注意这里的跳台比较多，跳跃时要看清楚。

③区域8优先击破虞美人后可完成特殊目标一。



依赖任务

地中の棺

①本关的区域任务比较多，可以用来刷强化素材，区域2、3、4是相连的，掉到升降台下的话会自动进入下一个地图。

②一路来到区域6消灭一定数量的敌人可以得到钥匙完成特殊目标，注意进入区域6前不能掉到升降台下，掉落一次的话特殊目标会无法完成。

背水の阵

①区域1和2会出现敌方武将，将其击倒后区域4和5开启。

②区域4和5将所有杂兵消灭后会发现埋伏的武将，两个区域都发现后完成特殊目标一，将两人击倒后完成特殊目标二。没有完成的情况下区域3会遭遇多名武将的围攻。

迅速镇火

①区域1和区域6的感叹号代表了4个有水的箱子，当系统提示区域5或2出现火灾的话必须快速打破4个箱子进入火灾区域镇火。

②进入火灾区域如果有敌武将的话，会无法成功，必须将武将消灭后才能镇火，成功镇火3次后完成特殊目标。

③敌方武将最后会在区域2出现，全灭后过关，如果镇火失败的话武将也会出现，同样是全灭后过关。

计略の涡

①区域1、2、3的地图事先是无法看到具体情况的，注意部分地图的水区域很大。

②区域4、5、6有敌方武将，开始后随便进入一区域消灭一名武将后开始计时，限定时间内击破另外两名武将后可阻止计策完成特殊目标。

鸿门の会

①一开始靠近敌方武将就会出现敌兵，这里注意要无伤全灭敌人才会开启左边道路，被攻击后全灭敌人的话只会开启右边的通道。

②区域2敌方武将会出现，这里需要将我方武将设置成杂兵才可以不攻击他，不攻击他进入区域3后他就会投降并达成特殊目标。

③未达成特殊目标的话最后的武将会分身，分身的武将是白名，只要攻击红名武将即可快速过关。

知と武の天平

①比较复杂的关卡，区域1全灭敌军可走武路线，破坏四周的箱子走智路线。区域2全灭敌军走武路线，先消灭飞空分铜走智路线。区域3全灭敌军走武路线，先击破武将走智路线。区域4全灭敌军依旧是武路线，先全灭其他所有敌人后再灭武将走智路线。最终根据玩家走的路线不同出现的敌人也不同，完全走武路线或智路线在最终区域可以得到"武の宝"或"智の宝"，注意特殊目标只能完成一个，选择哪个玩家可以参看奖励的素材来决定。

合战任务

外黄の战い

①一开始不久会出现敌方抢夺兵粮的提示，根据提示前往有武将的区域将其灭掉可夺回兵粮，时间拖太久的话敌方会携带兵粮逃走，最后一次注意敌BOSS是暗天兽，对付它的方法还是和以前一样，成功夺回4次即可完成特殊目标。

②虞美人和黑穷奇会出现在区域8，优先击破虞美人再解决黑穷奇后过关，如果没有夺回兵粮的话虞美人会使用兵粮回复体力，而且之前的武将也会对敌方进行增援。

垓下の战い

①一开始将区域1～4的武将击破即可开去区域5的大门，注意部分区域除了有敌方武将外还会有死天禄和黑穷奇参战，做好持久战的准备。

②进入区域5后项羽会出击，快速将其击破可达成特殊目标。

③最终区域的地形很恶心，落石和地刺会无差别攻击敌我双方，优先击破虞美人再击破项羽后过关。

广武山の战い

①开始后进去区域2会发生火计剧情，接着需要快速击破敌方武将，每击破一个就会补充一个，这样把所有的武将都吸引过来击破即可完成特殊目标一。

②始皇帝在区域8，进入后快速将其歼灭可达成特殊目标二，注意时间拖太久的话项羽和虞美人增援后他会撤退。

③区域9会与死天禄和黑天兽连战，建议优先击破黑天兽在解决死天禄，注意它们还会在区域间移动，追上去全灭后过关。

函谷关の战い

①区域2项羽和虞美人会出击，将其全部击破后开门。

②区域3始皇帝会分身，之后它们会在区域3～6之间移动，建议先将封妖台全部清除干净后再将三个分身打到只剩一点血时在短时间内全部击破，时间拖久了分身会复活，没有让其复活一次就将分身全部击破才能达成特殊目标。

③最后的区域分别是黑穷奇和暗天兽，老方法干掉它们即可。

长安の战い

①本关一开始我方会随机位于区域1、2、3、4的任意一处，此时需要将两个小区域的敌人全灭后才能进入区域9。

②进去区域9后先破坏两边的封印台可以开启另一边的道路，进入后在10分钟内消灭暗天兽可达成特殊目标二。

③区域9优先击破项羽和虞美人，锁定黑龙的尾巴和脚部猛攻都可以让其倒地，反复几次很快就可以将其干掉，注意它的攻击力和范围都比较高，20分钟内歼灭的话自动达成特殊目标一。



最终章（妖仙/霸王篇共通）





依赖任务

月下の追迹剧

区域1开始会出现敌方的亲卫队，快速上键锁定后全部打倒，亲卫队HP比较高而且有5个，一定时间内没打倒的会自动后退，退到区域4前追上去全灭可以达成特殊目标。

魔窟征伐

①4个封印台分别对应4种魔物，进入各个区域后按上键可以锁定特殊魔物，将其击倒后区域5中的封印台可以破坏，注意一定时间内不破坏的话魔物会复活，结界也会重新开启。

②特殊目标"破坏所有的兵器"指的是所有区域的兵器，注意一些较小难看到的飞来筒，多搜索一下即可。

不死の灵药

①区域出现武将提示后快速冲过去击倒他们，注意一定时间内徐福会在其他区域出现，不尽快击倒的话武将会向徐福所在区域撤退，一旦汇合徐福会给武将使用灵药回复HP。

②快速歼灭所有武将后徐福会自动出击，注意攻击他时也要快速将其击倒，否则他也会对自己用灵药。

魔の迷宫

①区域1～4会出现4个武将，进入前要先将前面区域的敌人全灭（包括兵器）。

②区域1～4的武将击破后可以获得4把钥匙是完成特殊目标（4个区域都有区域任务）。

③区域9会出现敌方BOSS武将，将3人击倒后最终区域开启，进入后过关。

终焉なき战い

①开始后在区域1无伤击倒颜聚即可达成特殊目标。

②第一次击倒颜聚后他会分身，此时攻击任意一分身到一定程度后他会说"一心同体"并再生，此时需要前往其他区域攻击其他的分身，当4个分身全部都攻击过后最后一个分身就不会再生了，依次全部击倒过关。

据点强袭

①区域6、3、8会出现敌方武将，在10分钟内必须击倒他们才能达成特殊目标，注意进入该区域前都要先将前面区域清版，多使用小地图来查看敌人的位置。

②达成条件或到时间武将都会撤退，最近会在区域4集合，全部击倒后过关。

合战任务

魔龙讨伐战

①先击破区域1的武将，再一次破坏区域1、4、5的封印即可开启区域6大门，注意速度慢了的话区域1的武将会复活，封印台也会无法破坏。完成后始皇帝和魔龙同时出现。

②优先击倒始皇帝可以完成特殊目标，推荐用剑直接连死始皇帝。

③锁定魔龙的翅膀和头部攻击都可以让其倒地，倒地后一直攻击头部伤害很高。

魔龟讨伐战

①每个区域都会有武将出现，依次击破后进入区域4，始皇帝和魔龟同时出现。

②始皇帝的打法和之前的一样，优先击破他完成特殊条件。魔龟的打法同样没什么变化，优先敲龟壳后露出弱点让其倒下，之后猛攻头部即可，难度低于前一关。

魔城制压战

①每击破一名武将或全灭指定敌人后开门。

②区域7优先击破始皇帝身后的所有兵马俑可以达成特殊目标，始皇帝的打法依旧是老样子，将其HP削减到3条以下后他会分身，必须击破所有的分身才能过关，集中共斗武将的力量锁定一个攻击难度不大。

龙龟讨伐战

①区域1击破所有魔兽即可开门。

②首先出现魔龟，依旧老办法打倒它，接着始皇帝和魔龙一起现身，依旧是先击破始皇帝再对付魔龙，区域1有很多回复道具，体力不支时可以快速回去回复。

龙龟讨伐战

①区域1击破所有魔兽即可开门。

②首先出现魔龟，依旧老办法打倒它，接着始皇帝和魔龙一起现身，依旧是先击破始皇帝再对付魔龙，区域1有很多回复道具，体力不支时可以快速回去回复。

魔帝封印战

①区域1的敌人和罐子建议不破坏，进入区域2后体力不支时还可以回来击杀魔物后回复。

②最终BOSS是魔兽合体版的始皇帝，它的体型非常巨大，注意他会使用瞬移压顶攻击，看见他瞬移后就要小心了， 他可以攻击的地方有3处，头上的角、尾巴和胸口，攻击胸口位置的效果最好，不过机会很少，通常锁定头部和尾部进行攻击即可，最终BOSS的HP有9条，做好持久战的准备，胜利后通关。

任意篇章通关后可以开启上级篇任务，前作中的黄巾之乱会出现，魔法再临篇任务也可以通过PT点数获得，之前做过的所有任务同样能够再次选择并开启通关篇章的上级任务，另外不论完成哪一个篇章，在通关第三章后可以在PT选项中购买另一篇的任务。



回想篇要点攻略

黄巾の乱

①区域2有区域任务，不过打倒敌方武将就可以开门。

②区域3的特殊目标二“黄天雷”位于场景的边缘，注意每个塔上有三层黄天雷，将9个黄天雷全部破坏即可完成特殊目标二。

③目标武将张梁、张宝以及BOSS张角将其打倒会自动觉醒+复活一次，第2次优先打倒张梁、张宝即可达成特殊目标一。



许昌の战い

①区域3有区域任务，2分钟内全灭所有敌人+兵器可以获得奖励。

②进入区域2后一定时间敌方武将会出现，将其击倒即可开门。

③区域4吕布、貂蝉、张辽和辟邪会同时出现，优先击破吕布可以达成特殊目标，直接击倒辟邪就会过关。

城の战い

①区域1和区域2将目标武将击破即可开门。

②区域3有区域任务，4分钟内击破指定数量的兵器即可，建议击破墙上的兵器。

③区域4吕布、董卓和天禄会同时出现，天禄的弱点在头部，建议使用棍系武器，将其优先击破即可完成特殊目标，吕布会在短时间后撤退，实力很强，不建议低等级时挑战他。

白门楼の战い

①比较简单的关卡，区域1内有区域任务。

②区域2内会有“岚风台”会妨碍玩家的移动并让玩家的追击变得非常困难，建议优先破坏，优先将貂蝉击破即可达成特殊目标。



官渡の战い

①区域2内必须1分钟内击破甄姬才会打开两边道路的大门。

②区域3内有区域任务，1分钟内击破指定数量敌人可以出现宝箱。

③区域4内必须击破所有的敌人和兵器才能打开大门。

④击破区域5的敌武将可以达成特殊条件二。

⑤区域6优先击破中央大型金刚车上的全部兵器可以达成特殊条件一。

赤壁の战い1

①区域3内有区域任务，2分钟内击破10只魔兽即可。

②区域4会出现诸葛亮、庞统、黄盖和周瑜，将周瑜最后击破即可达成特殊目标。

赤壁の战い2

①战斗开始后进入区域2，将许褚击破后再将周围的7个祈祷台全部破坏即可达成特殊目标一吹东南风。

②进入区域4击破指定数量的魔兽可完成区域任务。

③破坏区域5船上的所有炮台兵器可以达成特殊条件二（注意空中的机关），接着打倒曹丕，曹操出现，注意曹操会自动复活一次。



江东平定战

①区域2可以选择左右两条路的任意一边前进，左边必须开启机关前进，右边必须击破敌将才能前进。

②区域6必须击倒敌方武将才能开门，5分钟内打倒区域7即可完成特殊目标，小乔在途中会自己回复体力，建议先击破其他敌将再集中攻击她。



许昌の战い

①击破区域内的武将即可开门，区域2在3分钟内击破敌方武将可以达成区域目标。

②区域3内先击破敌方其他武将再对付曹操，注意攻击魏凤可以让曹操掉到地面，将其击破一次他还会再次复活一次，全部击破后达成特殊目标。

建业の战い

①非常简单的关卡，区域3破坏10个兵器即可完成区域任务。

②区域5孙坚和吴虎会同时出现，其中击倒敌方武将会依次进行增援，必须先将孙策、孙权和孙尚香全部击倒后再对付孙坚，否则孙坚的体力会不断回复。

成都の战い

①依旧是很简单的关卡，注意最后出现的诸葛亮会给敌方武将回复HP并给我方附加异常状态，优先将其击破即可，最后的刘备会复活一次——老办法击破他。

死凤封印战

①吕布和貂蝉会出现在战场中，目标死凤会在空中盘旋，它的属性为阴，跳到其身上攻击它的头部很快可以击倒它。

死虎封印战

①吕布和貂蝉依旧会出现在战场中，目标死虎的体型很大，注意它的压杀，锁定它的头部用阳属性攻击它能够快速削减它的体力。



死龙封印战

①死龙由于身体比较长，因此不方便锁定头部，建议优先击破吕布和貂蝉，接着锁定死龙头部用阳属性攻击很容易就可以击倒它。

武幻螺旋

①与“白门楼の战い”差不多，不过特殊目标二黑吕和白貂必须在没有破坏“岚风台”的情况下才会出现，优先锁定它们将其击破即可。

②优先击破貂蝉可完成特殊目标一，不过要小心吕布的封印状态。

心得&其他

NALAIDASHI

武幻推荐



超武器强化系列

包括最强的“武器完全觉醒”、“超武器强化极”等。两者配合强化后不但增加了武器的攻击力，而且不用消耗无双槽来维持武器OD状态，装备的位置也不苛刻，基本上属于后期必备的武幻。

XX粉碎系列

包括了“生命粉碎”、“兵器粉碎”和“魔兽粉碎”等等，可以根据关卡敌人的不同装备不同的武幻来增加伤害输出，不过要注意只能双手装备，且只有在觉醒后才能起到作用。

刷材料系

包括了“开运术”、“大遁祈愿”和“共有连击强化”等等，一个增加高级材料的掉落率，一个增加材料的掉落数量，后期两者配合效果还是比较明显的，刷普通素材可以只装备“大遁祈愿”，刷高级素材建议两个都装上，“共有连击强化”可以减少连击槽的减缓速度，刷一些武将的MA素材时也可以考虑给共斗武将装备。

觉醒槽系

包“括完全无双觉醒”和“觉醒增加极”等等，前者可以完全保持觉醒状态，不过由于本作中觉醒后就不需要无双槽维持，因此实用度下降了不少，在一些比较赶时间的关卡中使用效果较好。正常的战斗中能徐徐回复觉醒槽的“觉醒增加极”实用度要高一些。

生命分配系

包括了“生命分配改或极”等，本作中比较强力的武幻之一，觉醒后攻击敌人能回复全员的体力，不管是对杂兵还是BOSS战都能大大提高自身的生存率，强力推荐！

免许皆传

无视熟练度可以使用武器的全部攻击，由于出现的比较早，初期可以一用，后期基本上就没什么用处了。

空战系

包括了“空战巧者”系列，能增加空中战斗时的攻击力，使得空中攻击效率提高，当然对于没有空中BOSS的关卡就不用浪费武幻槽了。

本命限定

比较特殊的武幻，用不能交换武器为代价增加武器的攻击力，一般推荐给喜欢使用主武器的玩家，当然在刷特定敌人时也可以装备特定的一把最有效的武器，这样再装上本命限定可以大幅增加攻击力。

辅助系

“支援上升”、“计略延长”和“共斗高速复活”等等都可以大幅增加我方其他武将的辅助能力，推荐给共斗武将装备，到后期来说，一般共斗武将都是板凳角色，负责回复和辅助才是他们最主要的工作。

协力强化系

包括了“协力抵抗强化”、“协力攻击增强”和“协力防御强化”等等，可以强化全员的攻击力、防御力等等。当然只推荐装备给共斗武将，否则会浪费大量的武幻槽。

连击强化系

包括“连系体术”和“乱射术”，一个减少攻击后的硬直，一个增加远距离攻击的次数，对于前期喜欢连击的玩家可以考虑使用，后期就可以放弃了，几个武器无双觉醒维持的都不够装。

八方眼

使用弓和术瞄准的范围更大，对于主武器和弓箭或术的角色来说很实用。



快速提升武器熟练度

除了升级能够固定提升角色的武器熟练度外，武器的熟练度还可以通过过关或杀敌数来提升，不过一般只要在任务中胜利，那么携带的武器熟度都会增加1～5点，因此我们可以利用这点来选择可以快速过关的关卡来刷能力，一般来说，无双传只要打倒敌方武将即可结束战斗，选择合适的武将去培养熟练度吧。当然了，关卡中也可以着重使用而提升熟练度——注意，没使用过的武器过关后（非升级情况下）不会提升熟练度。



联机提升武将的共斗能力

本作和前作相比，更加强化了在联机方面的作用，在联机状态下除了能够获得“纯天然”的PT点数，还能够使用联机来强化武将的共斗技能等等，有条件的玩家一定要和朋友多联机。游戏中一共有8种共斗技能，只要带着武将上场即可发挥作用，所有武将的初期共斗能力都是最普通的状态，不过使用联机后，武将的共斗能力都能够强化，强化后的共斗技能效果会得到大幅度的提升，具体的强化方法如下。

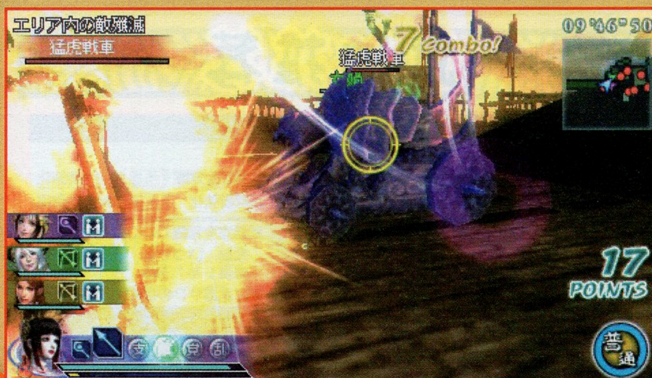
①在转生祠与朋友交换武将后，转生祠选择交换该武将作为共斗武将出场（可以看到显示为修炼中），共斗武将不能升级，不过能够获得经验值，获得的经验值在将武将交换回来后可以加在原武将身上。

②带着交换回来的武将战斗，战斗关卡除了不要选教学关外没有其他限制，连续战斗10场即可。

③回到转生祠查看交换武将的状态，可以看到原来的修炼中变成了修炼完毕，接着选择第三项将其换回来，此时交换武将的经验值就会累计到我方武将的身上，除此之外该武将的共斗技能还会变成“XXXX改”，用此方法再战斗10场后该能力就会变成“XXXX极”（例如关羽的就是攻击力上升·改或攻击力上升·极）。

的方向差不多绕一周就可以对其进行攻击，不过要注意停留的方位，一旦停在它停止旋转的地方可会被连续烧两次的。一直绕着它打，它就会通体闪白光，高速旋转数圈后发出护身攻击，威力不大也很好躲。

综上所述，打这些战车兵器最忌讳的就是贪刀，尤其是避免对其长时间正面攻击。绕着打是最好的打法，一旦躲过其突击技能就追上去从后面给予其连续攻击。如果发现其连续旋转将要发动护身攻击，最好向后躲一下。有些时候会出现多战车集中出现的情景，这时一定要避免被围攻，逃出包围圈锁定最外沿的战车进行攻击就可以了。



破坏战车任务

游戏中经常会在NPC那里接到破坏全部兵器战车的任务，这些任务中除了最后数字的地点，其余的都有消灭区域内全部敌人的区域任务，诱惑不小。不过这些战车非常结实，时间也相当紧迫（多数为10分钟），而我方角色初期（甚至中期）武器和能力都一般，因此也别太贪那些区域任务奖励，务必算好时间，否则真是竹篮打水了。对付战车效果最佳的兵器是棍棒系，枪、戟的效果也不错。

战车中最容易对付的就是战神刚车，其速度慢、攻击幅度大，当金刚像举手时绕到其旁边可以继续攻击。突击速度非常慢且伤害低，被撞到也无大碍。而在它护栅升起时则最好离远点，这个时候战神刚车不仅不会受到伤害，之后还有自身周围有效的护身攻击。

同样比较容易对付的是原始刀车，原始刀车的速度很快但是攻击只有突击一种，而且威力不大，绕着打就可以了。



投石战车也会突击，威力虽然仅比原始刀车大些，但容易形成连续伤害。自身的投石起始动作大，而且对近处造不成伤害。最后的旋转喷火只对地面有效，发动前四轮处会有火光，这时只要及时起跳，一通空中连击后便可躲过。

武装刀车的突击威力非常大而且极其容易形成多段连续伤害，好在其突击前会有倒退蓄力，这时候上去追打固然可以，但切忌贪刀，否则来不及收招而被其突击伤到可会很疼的。另一个技能是周身范围的护身攻击，发动前车身上方会发光同时原地转圈，比较容易躲。

猛虎战车是战车兵器乃至所有兵器中最暴力的，“《355》系列”中突击喷火的恐怖连续伤害依然得以保留，正面攻击时当战车浑身发红就赶快向一边闪，否则在初期甚至中期都可能被它恐怖的突击喷火给秒杀掉，即使90多级被攻击到也会重伤。除了连续喷火猛虎战车还有旋转喷火，旋转角度大约是270度，虽然不如投石战车的范围大但威力却高出很多，由于火柱几乎和其自身差不多粗，因此空中攻击很容易被燎到，因此顺着其旋转

魔兽任务

巨大的魔兽是“《联合突袭》系列”招牌的要素，而本作新增的魔兽又都并非一代的天禄、辟邪那样固定不动的，因此打起来就有一些考究了。首先是锁定要害，除了灵龟是背部外，其他魔兽锁定其头部、面部攻击都会有不错的效果，而且最好使用重攻击，用连续的重攻击将其放倒后进行攻击可以产生更大的伤害。这些魔兽基本都是出招动作大、威力大，因此攻击时不要太贪刀不会有什么危险。一般来说，出招快的冲击虽然容易中招但并不要命，真正威胁大的是真·天禄、魔龙以及始皇帝魔兽的那种压击，范围相当大且威力恐怖，移动速度慢的话建议取消锁定掉头冲刺逃跑。高速的暗天兽也很厉害，在其冲刺后尽量解除锁定，避免被其一路留下的属性攻击伤到。而远程攻击注意躲避即可，这里需要注意的是，大多数魔兽的远距离攻击都是对前方和地面的，因此在其施以远距离攻击时大可跳到其头部边上和上方进行猛攻。

其实真正有威胁的并非是巨大的魔兽，而是魔兽+敌将以及魔兽+魔兽组合，敌将得骚扰虽然不至于一击必杀，但可是很让人头疼的，因此先消灭敌将是首选。不过锁定敌将时一定要小心魔兽的攻击，一旦来个重压等攻击可就惨了，战斗中要留意小地图，尽量远离魔兽。



上级任务

在霸王篇或妖仙篇通关后，在揭示板就会出现对应的上级任务。上级任务的难度陡增，如果仅着通关的技术和装备去挑战上级任务，会觉得打得非常累，且不说敌人的攻击力有多高，单单是那超高的防御力和体力也会让玩家有蚂蚁啃大象的感觉，因此建议在90多级且刷出最终兵器再去挑战，这样会轻松不少。上级任务的流程和对应的依赖任务、合战任务完全相同，但由于难度增加，因此完成特殊任务的难度还是比较大的。武幻推荐开运术（脚）、超武器强化（脚）、XX粉碎（手，根据任务攻略要点来选配）、武器完全觉醒或武器觉醒延长，计略则推荐夏侯の气炎、武勇の矛、武勇の大矛这些降低敌人防御的计略组合。进入战斗后便尽快找出酒坛或杀杂兵将觉醒槽蓄满后进入觉醒状态，进入觉醒状态后各方面能力都大幅提升，且有了二段跳、连续冲刺以及浮空的效果，会使后面的战斗非常轻松。进入最后的大战时，一旦被BOSS打死或重伤，复活后不要着急去战斗，而是退回之前的区域进，把以前罐子里没用的回复道具加上，或打杂兵打落酒或包子，等进入觉醒状态并HP满时回去再继续战斗，否则非觉醒状态下会很轻易地被BOSS再次杀掉。

刷特殊素材的心得

①每个武将固定会出两个级别的素材，一级素材的掉落率要比二级要高。

②一般来说打倒指定武将就有机会掉落武将素材，例如无双传和友好任务里比较方便刷到，但好友任务出现的概率更高，因此建议要刷特定素材还是到友好任务中刷，友好任务出现条件在上辑已经提过，带指定武将战斗50次即可出现。

③刷素材时最好装备上“开运术”、“大渔祈愿”等武幻，属性推荐冰+石化的组合，能够极高地提升素材的掉落率，当然难度也是影响掉落率的要素，这也是为什么选择友好任务的原因。

④魔兽可以刷出的素材同样为二级，一般可以在上级篇中获得，不过自定义任务也可以得到。

⑤“呪，朽”类的武器素材可以在昆仑地图打出，“将剑之刃”等这些素材则是无双武将或大众脸武将都可以掉落，建议进入上级篇任务，或自定义任务中制作出“高难度”和“高珍惜度”的任务来打，配合上武幻等掉落的概率都比较高，另外，拿什么武器的武将掉落的就是什么武器的素材，例如拿戟的武将掉落的就是“将之战戟”或“勇将之戟”等。

⑥当出现共斗槽时，在保证自身生命无危险的前提下一定要快速猛攻，连击数越高越容易掉落高级素材。

武将素材

武将名称	一级素材	二级素材
夏侯惇	忠臣の怀刀	古びた眼帯
典韦	恶来の锁	牛头の肩当て
司马懿	策士の衣	策士の冠
张辽	猛将の指南书	合肥の城璧片
曹操	青州の兜笠	霸者の刃
许褚	虎痴の环	大きな食料袋
夏侯渊	锐利な矢尻	斗将の刚弓
徐晃	求道者の刃	极めし武の刃
张合	美しい水墨画	绝美の书画
曹仁	刚健な甲胄	铁壁の甲胄
曹丕	冰の花	三曹七子の书
甄姬	诱惑の指轮	宠妃の薄衣
蔡文姬	才女の二胡弦	凶奴の金细工
周瑜	天下二分の书	美周郎の笛
陆逊	大都督の证	俊英の活矢
孙尚香	弓腰姬の弦	弓腰姬の丽弓
甘宁	游侠の铃	水贼の湾曲刀
孙坚	传说の印章	猛虎の锐牙
太史慈	约束の证	信义の誓书
吕蒙	知勇の竹简	士の心得
黄盖	老练の腰袋	苦肉の铁鞭
周泰	护卫の药汤	褒赏の伞
凌统	破れた果し状	破れた诧び状
孙策	小霸王の冠	小霸王の枪刃
孙权	后继者の证	断机の剑
小乔	华の发饰り	夫からの手纸
大乔	纯白の包带	辉く光の轮
赵云	刚枪の破片	御子の产着
关羽	春秋左氏传	温い酒杯
张飞	桃园の酒	斩桥の矛
诸葛亮	出师表	精巧な木像
刘备	大望の杯	仁慈の大器
马超	锦の手纲	锦の战装束
黄忠	老将军の矢	老将の神弓
魏延	骨の烛台	反骨の假面
关平	武神の画	龙神の画
庞统	连环の锁	凤雏の羽
月英	精巧な细木工	木牛の设计图
姜维	古びた兵法书	麒麟の角
貂蝉	舞姬の二胡	舞姬の花带
吕布	飞将の羽饰	赤兔な手纲
董卓	豪华な大杯	巨大と蜡烛
袁绍	名家の埋藏金	名族の冠
张角	黄色い布片	黄天当立の旗
孟获	密林の熔岩	切られた缚绳
项羽	霸王の刚刃	白璧
虞美人	真红の花弁	血赤の胸饰り
穆王	周王の证	昆仑の酒杯
西王母	青鸟の羽	仙桃の种
女娲	仙界の锐刃	五色の石
伏羲	巨剑の刃	八卦
孙悟空	法师の旅衣	紧缚の金轮
三藏法师	锦の仙云	天竺の布地
始皇帝（老年）	半两钱	长城の壁片
始皇帝（青年）	炼丹术书	不死の伪药
黄泉	妖仙の豹尾	妖仙の玉胜

魔兽素材

魔兽名称	一级素材	二级素材
三首大鹰	妖鹰の尾羽	三首の冠羽
炎天大鹰	妖鹰の火炎羽	三首の黑冠羽
暗空大鹰	妖鹰の黑尾羽	三首の炎冠羽
穷奇	穷奇の羽	穷奇の棘毛
黑穷奇	穷奇の黑羽	穷奇の黑棘
银穷奇	穷奇の银羽	穷奇の银棘
蛇面	蛇面の巨牙	妖蛇の面
金蛇面	蛇面の金牙	妖蛇の金面
黑蛇面	蛇面の黑牙	妖蛇の黑面
冻结兽	冻结兽の毛皮	冷气の角
暗天兽	暗天兽の毛皮	暗黑の角
火光兽	火光兽の毛皮	炎热の角
毒辟邪	毒兽の房尾	毒兽の双牙
死辟邪	死兽の房尾	死兽の双牙
真・辟邪	辟邪の房尾	辟邪の双牙
雷天禄	雷马の尖角	雷马の巨翼
死天禄	死马の尖角	死马の巨翼
真・天禄	天禄の尖角	天禄の巨翼
炎龟	炎龟の甲罗	炎龟の绯甲
魔龟	魔龟の甲罗	魔龟の玄甲
灵龟	灵龟の甲罗	灵龟の碧甲
白银龙	辉鳞	白银龙の角
魔龙	漆黑の鳞	魔龙の角
黑龙	黑鳞	黑龙の角
辉虎	辉虎の锐爪	辉虎の巨牙
死虎	死虎の锐爪	死虎の巨牙
吴虎	吴虎の锐爪	吴虎の巨牙
辉凤	辉凤の羽	辉凤の锐嘴
死凤	死凤の羽	死凤の锐嘴
魏凤	魏凤の羽	魏凤の锐嘴
辉龙	辉龙の鳞	辉龙の逆鳞
死龙	死龙の鳞	死龙の逆鳞
蜀龙	蜀龙の鳞	蜀龙の逆鳞

全宝物获得方法一览

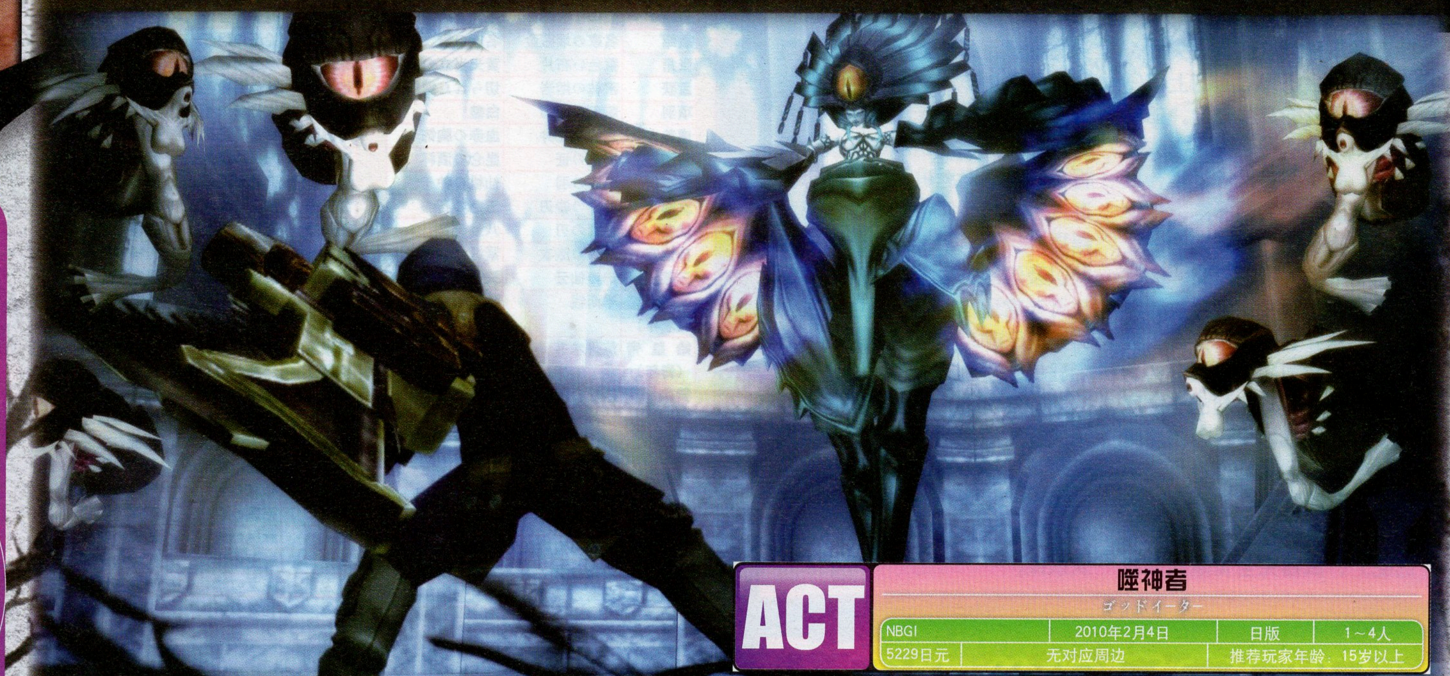


宝物名称	获得方法
史记	回想任务“黄巾の乱”完成后获得
孟德新书	回想任务“许昌の战い”完成后获得
孙子の兵法书	回想任务“建业の战い”完成后获得
兵法二十四篇	回想任务“成都の战い”完成后获得
遁甲天书	完成全部所有的回想任务
玉玺	完成任务100次
玉龙纹璧	完成100次战场内的区域任务
绝影	拿到所有武将的无双传
九锡	在仓库存放100件以上的物品
太平要术の书	使用所有的武将完成至少一次任务
和氏の璧	使用LV100的武将完成任务
赤兔马	获得练成素材“赤兔の手纲”得到
武神の像	击破所有的武将最少一次
芭蕉扇	获得任意最高级的武器并装备上
莫邪の宝剑	获得任意最高级的武幻并装备上
五光石	得到任意珍贵级的武器强化品并装备上（例如调教鞭）
山海经	获得特殊的武将卡（例如黄泉或谜の老人）
铜雀	都市成长达到100%（所有设置强化最高）
四神像	联机中好友数量打倒10名
的卢	联机任务中获胜10次以上
吕氏春秋	完成霸王篇或妖仙篇之一
骓	完成霸王篇第三章

宝物名称	获得方法
仙桃七颗	完成妖仙篇第三章
兵马俑	完成上级霸王篇或上级妖仙篇之一
穆王八骏	完成所有的限定任务
蓬莱の灵药	所有的挑战任务获得最高评价
始皇七刻石	在情报屋制造一定数量的自定义任务并完成任务
韩非子	玩过所有类型的对战任务
虞美人草	PT点数达到一定数量获得
白象	交换武将10次以上



文 骚扰天皇·SK



ACT

噬神者

ゴッドイーター

NBGI	2010年2月4日	日版	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄	15岁以上

技术的NBGI先前对《噬神者》的加密工作做得实在有些“过分”，国内大部分玩家没能在第一时间玩到这款素质颇高的佳作，不免是个遗憾。借着这次《PSP专辑 Vol.9》的东风，我们再次为大家献上《噬神者》的完全攻略，从系统指南到收集要素，以及各难点BOSS的战术思路，内容充实，应该能对玩家的攻关过程有些许帮助。

GOD EATER

上手指南篇

人物设定

开始游戏后系统会要求玩家依照自己的喜好设定人物，各种选项的作用分别是：

名前	设定存档的名字
コードネーム	角色名字
性别	选择角色的性别
ヘアスタイル	设定角色发型
ヘアカラ	设定角色发色
フェイス	设定角色脸型
スキン	设定角色肤色
トップス	设定上衣样式
ボトムス	设定裤子样式
ボイス	设定角色声音

战斗操作

按键	效果
十字键	调整视角
滑杆	角色移动
○键	冲刺
×键	跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
R键	切换武器形态
L键	把视角调整为角色正前方
START键	开启菜单，在此界面中会显示全地图，菜单依次为：任务确认、队伍确认、整理道具、整理弹药、环境设定
SELECT键	开启道具栏，再按一次SELECT键关闭菜单

近战、远程

本作的一大特色即是角色可以使用名为“神机”的武器作战。只要在战斗中按R键，神机就能在根据玩家的需要在铳和刀两种形态中切换。下面将为大家介绍各种神机的特征与能力。

近战神机

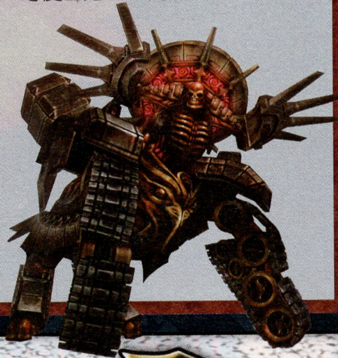
近战神机统称“剑形态”，拥有轻剑、大剑和巨剑三种武器体系，三种武器在外观和作用上都有明显分别。

轻剑

以“让使用者的负担减至最小”为理念制作的轻型武器。利用武器轻巧的优势连续攻击，由于攻击方式繁复，且装备轻剑的角色移动较快，因此很容易把敌人玩弄于股掌之间。比较适合新手玩家，在对付一些速度较快的大型敌人时也非常好用。注意的要点有：1.由于武器攻击力较低，很难对敌人造成硬直；2.拥有“高级回避”和“高级跳跃”这两项能力，能在攻击时使用冲刺与跳跃强制取消当前行动，有较高的安全性。

大剑

攻击速度和攻击力都不算拔尖，是强调平衡的中庸型武器。在攻击的同时能够造成角色的位移，以回避敌人的攻击，并拥有特殊的炮击型系统。灵活性仅次于轻剑，弱点在于无法有效打击到部分大型敌人的弱点部位。注意的要点有：1.武器的各项能力比较平均，输出也有瓶颈，不太适合持久战；2.攻击时会使站位产生很大变化，初上手可能会有些不适应，使用熟练后可以做到回避敌人攻击的同时进行反击；3.在剑形态下同时按R键+□键可使出炮击，需消耗OP值。



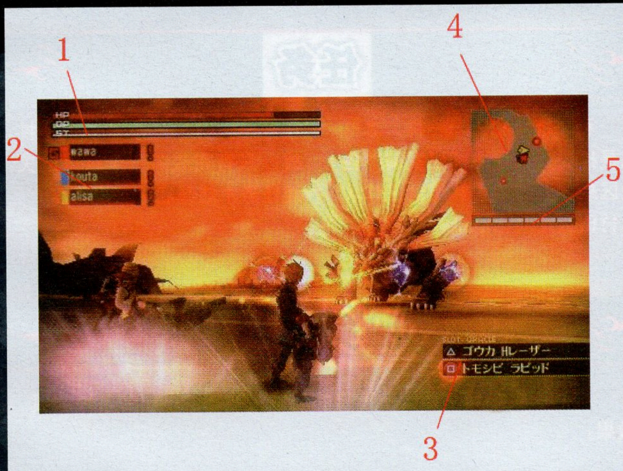
巨剑

长而重的刀身能给予敌人破坏力超高的一击，不过在攻击力高的同时，攻击速度却是三种武器中最慢的。虽然攻击手段较少，但熟练使用的话也有不错的牵制效果，旋转挥动时可驱散周围的小型敌人。使用“高级防御”（攻击后能迅速防御）的话，便能和敌人展开持久战。注意的要点有：1.虽然攻击范围广但速度很慢，需要一段上手适应期；2.长按□键能使出蓄力攻击，破坏力很高但会消耗耐力，使用前要注意耐力值的剩余量；3.攻击力非常高，很容易对怪物打出硬直，运用得当可以使敌人进入无限硬直的状态；4.拥有“高级防御”能力，可以在攻击时按R键+○键强制取消当前攻击并进入防御状态。

铳形态

铳形态下的神机擅长远程攻击，其特点是通过消耗OP值发射弹药，对远处的敌人进行打击。枪身不同造成的攻击力也不同，所使用的弹药差异也会造成攻击效果的差别。枪身同样分为狙击、连射和爆发三种，三种枪身的差别在于瞄准镜，至于射击的威力、爆炸形式、射击轨迹等因素都由弹药决定。弹药可以在基地的服务终端里自行研发。

画面说明



1.三条不同颜色的槽表示玩家的当前状态。

HP：角色的体力，降到0后无法再战斗。

OP：铳的能源，使用铳攻击会消耗一定量的OP，消耗值根据弹药种类各有不同。OP为0后无法再使用铳攻击，OP可以靠道具和使用近战神机攻击敌人这两种方式恢复。

ST：耐力值，使用快跑、冲刺、跳跃、重剑蓄力等行动都会消耗耐力，耐力降至最低后角色产生三秒硬直。角色不进行消耗耐力的行动时，耐力会逐渐恢复。

2.组队状态，可以查看队友的状态和剩余血量，如果进入和荒神的交战状态，则会在右边出现“！”标志。各种异常状态也会在此处显示相应的图标。

3.弹药种类。

4.地图，不停闪烁的红点即为敌人。

5.任务时间，降至0后任务失败。

跳跃+冲刺

基本躲避技巧，也是使用轻剑和大剑的玩家躲避敌人攻击的首选指令。战斗中分别按下×键和○键，即能使出跳跃和冲刺指令。靠这两个动作能回避掉敌人的大部分攻击，但使用时要注意以下3点：1.这两种指令都要消耗一定量的耐力。在战斗中如果耐力消耗过半，应及时脱离战场回复。2.进入爆裂模式后，在空中再次按×键能使出二段跳。3.冲刺时并非无敌状态，近身战看到敌人有攻击先兆时应立刻使用冲刺脱离其预定的攻击范围。

防御



对于爱好近战（特别是巨剑）的玩家，躲避有时候无法抵挡敌人的大范围攻击和一些起手较快的招式，这时候就要依靠防御指令了。在战斗中同时按下○键和R键，即可展开盾牌防御。盾牌的使用需要注意以下几点：1.盾牌无法抵挡来自侧面和背后的攻击；2.防御成功会消耗一定量的体力和耐力，消耗的体力量取决于盾牌的防御值。所剩耐力如果小于防御所需要的数值，敌人的攻击会造成我方角色防御崩坏；3.搭配相应技能可以增大盾牌的防御范围。

视野切换+锁定目标



本作的怪物大多动作灵活，很轻易地就能冲出玩家的视野，因此战斗时必须频繁切换视角。在激烈的战斗中还要腾出手去用十字键调整视角很不方便，这里就要用到“锁定”功能。在主角附近有目标存在的情况下，长按L键即可对目标怪物进行锁定。锁定后玩家的视野会以被锁定的目标为中心旋转。使用锁定功能时需要注意如下几点：1.主角附近有多个目标的时候，将自动锁定最近的一个目标；2.由于锁定后视角中心改变，混战中将很难看清其他敌人，因此在后期混战中慎用；3.面对蝎子、坦克等大型敌人时，会因为对手体型过大而容易使玩家产生距离和高度的错觉差异，在面对这些敌人时同样要慎用该功能；4.角色死亡时，锁定模式会自动解除；5.铳形态下锁定模式将改为狙击模式，使用十字键调整准星位置。

同伴救助

BOSS的攻击力普遍很高，特别在后期的混战中，被敌人两三下拍死是家常便饭。角色在倒下后会进入30秒的濒死状态，该状态下玩家无法操控角色。同伴可对濒死的角色进行救助，玩家能回复一定量的体力并复活。该系统的特点如下：1.AI同伴倒下后玩家也能施以救助。他们没有濒死30秒的时限，想什么时候过去救助都可以。另外，咲夜和丽莎是最容易牺牲的两名NPC，除非是特定任务，否则最好不要安排这两人上场；2.被救者复活的同时，施救者会损失当前一半的HP。因此最好在玩家自己快没血的时候再去救同伴；3.救助同伴的过程中自己并非处于无敌状态，很容易被敌人偷袭，因此最好尽量先把敌人引开，再迅速返回施救。

爆裂模式

长按△键可使出噬神攻击，当噬神攻击命中敌人的时候，神机将吸收怪物的细胞并对角色自身的各项能力进行强化。由于噬神攻击所产生的硬直很大，最好在敌人失衡时使用。该系统有以下特点：1.对自身攻击力、跳跃力、回复速度、冲刺力等各项能力进行小幅度提升；2.在空中再次按×键可使用二段跳技能；3.耐力回复速度加快；4.可获得一种荒神弹，获得的弹药种类根据敌人不同而有所差异。在铳形态下同时按R键+△键可发射荒神弹。如果留着不用，荒神弹将被系统默认放在弹药栏的最右侧；5.死亡后爆裂模式会消失；6.怪物死亡后使用噬神攻击可以剥取怪物的素材。

破甲攻击

怪物都有自己的弱点部位，弱点的防御力要明显低于其他部位，攻击这些部位时所产生的火花也更加明显。当怪物的弱点受到一定程度的伤害，该部位会产生结合崩坏效果。此后该部位的防御力变得非常低，并且在任务结束后还将有破甲素材掉落的奖励报酬。但同时要注意一点，一旦发生结合崩坏，怪物会进入愤怒状态，此时它的各项能力都会明显提升。



基地事项说明

基地是玩家平时整顿的地方。在这里玩家可以利用基地的各种设施对武器进行改造、购买道具等，下面将为玩家介绍基地的各项功能。

任务

和《怪物猎人》一样，本作也是接受任务后才能出发前往各地区战斗。游戏中和柜台工作人员竹田云雀对话就能接受任务。任务一共有10种难度供玩家挑战，只有完成前一个难度的关键任务才能开启下一个难度。

服务终端

和噬神者基地总系统所连接的总情报终端，终端的各种选项效果：

- アイテム（道具）
  - 所持品変更（預ける）：把身上物品放入仓库
  - 所持品変更（取り出す）：把仓库内的物品取出
  - アイテム合成（所持品）：使用身上的道具进行材料合成
  - アイテム合成（仓库）：使用仓库中的道具进行材料合成
- 装备
  - 装备变更：改变身上装备的武器防具
  - 装备强化：强化仓库或身上的武器防具
  - 装备合成：合成装备
  - ヘアチェンヅ：更换角色的发型和发色
- バレット
  - バレット变更：跟换身上的子弹
  - バレット合成：进行子弹的改造和开发

データベース：教程，可以在这里查看游戏中的信息

セーブ：游戏存档

新しくマルチプレイな始める：回到标题画面开始游戏，退出前系统会询问玩家是否存档。

技能

游戏中的高级装备都附带技能，技能共分为和HP、OP、ST等基础能力、属性攻击、战斗状态、道具回复速度、采集运气、回收和捕食方面、同伴救助等七个种类。合理运用各种能力将对战局产生巨大的影响。

使用2星以上的素材制作的装备通常都会附带技能，当角色使用这些装备时附带的技能便会产生效果，技能有以下几个特点：

1. 装备同样两个技能的时候，效果不会叠加。例如同时装备防御强化（小），并不会叠加成防御强化（中）。
2. 同时装备带有中、小能力的技能时，效果会进行叠加。例如装备体力增强（小）和体力增加（中），增加的体力为10+20=30。
3. 如果同时装备相克的技能，互相克制的两个技能效果都不会发动。例如同时装备“アスリート”和“运动不足”时，这两个技能都不会发动效果。

HP、OP、SP相关

技能名	效果
体力	影响体力最大值
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
スタミナ	影响耐力最大值
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
スタミナ自动回复量	↑：耐力回复速度为1.2倍
	↓：耐力回复速度为0.65倍
アスリート	耐力消耗变慢，并减少13%的消耗值
运动不足	耐力消耗变快，并增加25%的消耗值
整息	耐力消耗完产生的硬直时间变短，回复速度+50%
息切れ	耐力消耗完产生的硬直时间变长，回复速度－25%
オラクル	影响OP的最大值
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
オラクル吸收量	影响近战攻击时OP值的回复量
	↑小：×1.25　中：×1.35　大：×1.8
	↓：×0.8
トリガーハッピー	以OP消耗量减半为代价，所受伤害是平时的1.5倍
节约	铳形态下OP消耗量减少
浪费	铳形态下OP消耗量增加

属性相关

技能名	效果
综合攻击力	影响攻击力
	↑小：+2%　中：+4%　大：+5%
	↓小：－2%　中：－4%　大：－5%
综合防御力	影响防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
切断攻击力	影响切断属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
切断防御力	影响切断属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
破碎攻击力	影响破碎属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
破碎防御力	影响破碎属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
贯通攻击力	影响贯通属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
贯通防御力	影响贯通属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
火攻击力	影响火属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
火防御力	影响火属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
冰攻击力	影响冰属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
冰防御力	影响冰属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
雷攻击力	影响雷属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
雷防御力	影响雷属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
神攻击力	影响神属性的攻击力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
神防御力	影响神属性的防御力
	↑小：+10　中：+20　大：+30
	↓小：－10　中：－20　大：－30
状态异常攻击	↑：异常状态蓄积量增加
	↓：异常状态蓄积量减少
ヴェノム	使敌人更容易中毒
	状态蓄积量 小：+20　中：+30　大：+40
ホールド	使敌人更容易进入麻痹状态
	状态蓄积量 小：+20　中：+30　大：+40
封神	使敌人更容易进入封神状态
	状态蓄积量 小：+20　中：+30　大：+40
ヴェノム耐性	自身抗毒抗性提高，很难进入中毒状态
ヴェノム无效	抗毒抗性提高，不会进入中毒状态
ヴェノム倍加	毒抗性下降，容易进入中毒状态，且中毒时间延长
ジャミング耐性	自身干扰抗性提高，很难进入干扰状态
ジャミング无效	干扰抗性提高，不会进入干扰状态
ジャミング倍加	干扰抗性下降，容易进入干扰状态，且异常状态的时间延长
スタン耐性	自身眩晕抗性提高，进入眩晕状态很容易恢复
スタン无效	眩晕抗性提高，不会进入眩晕状态
スタン倍加	眩晕抗性下降，容易进入眩晕状态，眩晕时会无法行动较长时间
リーク耐性	自身泄露抗性提高，进入泄露状态后OP减少变慢
リーク无效	泄露抗性提高，不会进入泄露状态
リーク倍加	泄露抗性下降，进入泄露状态后OP加剧减少

战斗能力相关

技能名	效果
インパルスエッジ	↑：长剑的特殊攻击效果强化15%
	↓：长剑的特殊攻击效果弱化20%
エイム速度	↑：镜头操作速度变快
	↓：镜头操作速度变慢
ガード范围	↑：防御范围加大，可以360°全方位防御
	↓：防御范围变小，只能防御前方90°的攻击
器用	武器切换时候的速度加快35%
不器用	武器切换时候的速度减慢25%
近接攻击速度↓	接近战的攻击力下降（小：5%　大：10%）
空中ジャンプ	在空中可以再次跳跃
驱除部队	攻击讨伐对象以外的敌人攻击力提升25%
コンボマスター	冲刺中攻击力上升
消音	移动时的声音减少，很难被敌人发觉
骚音	移动时的声音加大，很容易被敌人发觉
冲击吸收	从高处落下时照成的硬直减少
ステップマスター	冲刺时消耗的ST减少25%，在爆发模式下该效果无法叠加
弹丸マスター	子弹系攻击的威力提升8%
パイロマスター	放射系攻击的威力提升8%
ボムマスター	爆发系攻击的威力提升8%
レーザーマスター	镭射系攻击的威力提升8%
チャージ攻击力↑	蓄力攻击的威力提升
チャージ速度	影响大剑蓄力攻击的准备时间
	↑：缩短2秒
	↓：延长2秒
钝足	移动速度减少18%
ノックバック距离	↑：被攻击时起身的冲刺距离延长50%
	↓：被攻击时起身的冲刺距离缩短50%
バースト时间	↑：等待救助的时间延长至40秒、强制解放的时间延长至20秒
	↓：等待救助的时间缩短至22秒，强制解放的时间缩短至11秒
捕食吸收量	影响捕食后OP的回复量

	↑：提升50%的回复量
	↓：减少20%的回复量
捕捉时间	影响尸体消失的时间
	↑：尸体能存在20秒
	↓：尸体只能存在10秒
补足不能	无法在地图上看到敌人的位置
ユーバーセンス	可以在地图上更好的捕捉到敌人位置

道具相关

アイテム效果	影响使用的回复道具回复量
	↑：道具使用效果提升25%
	↓：道具使用效果降低25%
アイテム使用时间	影响使用道具时候产生的硬直时间
	↑：动作增快25%
	↓：动作变慢25%
效果持续	↑：道具效果延长20%
	↓：道具效果缩短50%
觉悟	只要自己的体力剩余量大于1，在防御成功的场合下不管受到多大伤害都会残留1点体力
ふんばり	自己的体力剩余量在一半以上的时候受到致命伤害会残留1点体力
カリスマ	提高队友的战斗能力
ヘタレ	降低队友的战斗能力
存在感	很容易引起敌人的注意
空气	很难引起敌人的注意
生存本能	体力低于25%时攻击力提高13%
生存本能全开	体力低于25%时攻击力提高20%

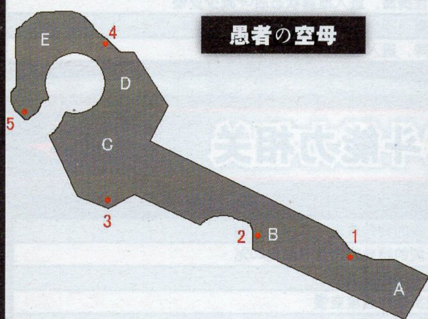
回收相关

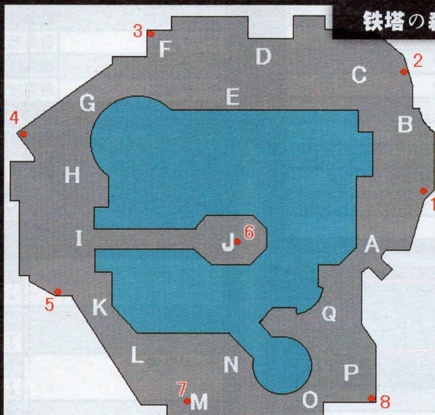
グルメ	击倒怪物后进行捕食，更容易取得稀有素材
恶食	击倒怪物后进行捕食，很难获得稀有素材
欲张り	击倒怪物后进行捕食，能获得的素材数量增加
远虑	击倒怪物后进行捕食，能获得的素材数量减少
大吉	任务完成后的追加报酬容易取得稀有素材
大凶	任务完成后的追加报酬很难取得稀有素材
目利き	回收时更容易取得稀有素材
素人	回收时很难取得稀有素材

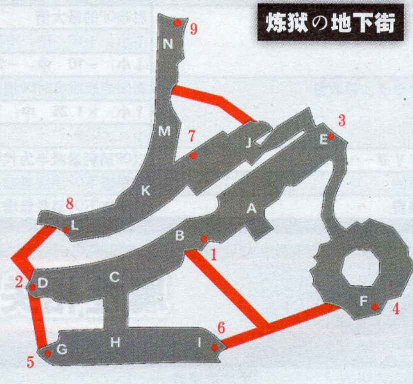
救助相关

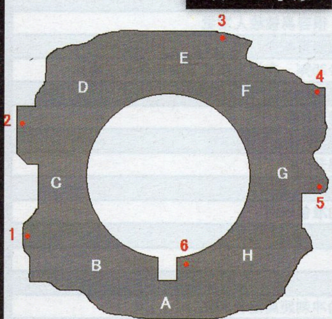
救命回复量	↑：被救助对象的体力回复量提升50%
	↓：被救助对象的体力回复量减少50%
自己牺牲	救助同伴时自己贡献出的50%体力提升到90%
奉仕の心	救助同伴时自己贡献出的50%体力提升到75%
保身	救助同伴时自己贡献出的50%体力减少到25%
神医	救助同伴时所需的时间大幅度减少，救助速度提高50%
名医	救助同伴时所需的时间减少，救助速度提高25%
ヤブ	救助同伴时所需的时间延长，救助速度降低25%

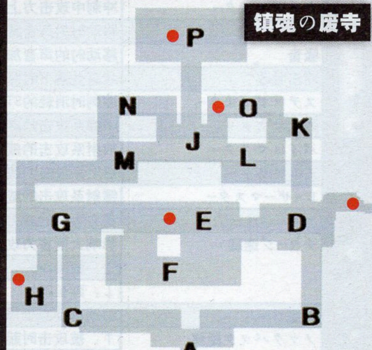
资料篇

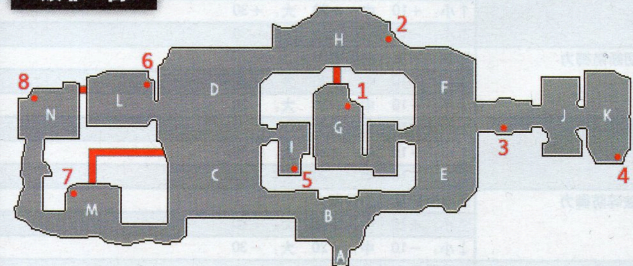












常用素材采集



素材名	素材卖价	入手方法	回收任务难度
绢	800	商店（任务“暴风の洗礼”完成后1600fc购入）、回收：镇魂の废寺、炼狱の地下街	难易度2
ヤドリギ	60	回收：镇魂の废寺；任务“霞”追加报酬	难易度2
银	2500	回收：炼狱の地下街	难易度2
金	3200	回收：炼狱の地下街	难易度4
カシミヤ	140	商店2800fc购入；回收：赎罪の街	难易度5
上绢丝	5600	道具换取：古びた服C入手后换取	难易度1
高纯度ヤドリギ	1400	回收：镇魂の废寺	难易度7
低强度工具钢	40	回收：铁塔の森、叹きの平原	难易度1
ジュラルミン	40	回收：赎罪の街、炼狱の地下街；道具换取：废弃された盾A	难易度1
低强度タングステン	60	回收：铁塔の森、炼狱の地下街；道具换取：坏れたドリル；任务“特别ミッション2”追加报酬	难易度1
低纯度玉钢	60	回收：镇魂の废寺、愚者の空母；道具换取：古びたおれた刀	难易度2
低强度チタン	60	回收：赎罪の街；道具换取：废弃された盾A	难易度1
低强度电磁钢	40	回收：叹きの平原、铁塔の森	难易度1
マナ石片	100	回收：赎罪の街	难易度1
コバルト	80	回收：铁塔の森、炼狱の地下街；道具换取：坏れたドリル	难易度1
丝	40	商店（任务“金刚の巨魁”完成后120fc购入）；回收：叹きの平原	难易度1
アリアドネの丝	400	回收：镇魂の废寺	难易度2
棉	40	商店（任务“金刚の巨魁”完成后100fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、镇魂の废寺；道具换取：メディカルキットA、作业着A	难易度1
プラスチック	40	商店（任务“苍穹の月”完成后100fc购入）；回收：镇魂の废寺	难易度2
木化石树皮	40	回收：铁塔の森、叹きの平原；道具换取：变质した岩A	难易度1
低纯度油	60	回收：赎罪の街	难易度1
汉方	5	回收：铁塔の森、镇魂の废寺	难易度1
ハーブ	40	商店（任务“战神の目觉め”完成后50fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、叹きの平原、镇魂の废寺；道具换取：メディカルキットA、ハーブケース×4	难易度1
低质量ゴム	100	回收：铁塔の森；道具换取：作业着A	难易度1
アラガミエキス	100	商店（400fc购入）；道具合成：荒神骨×1、中和剂×1	难易度1
陨铁片	100	回收：铁塔の森	难易度1
辉石	200	回收：赎罪の街	难易度1
雷石	200	回收：叹きの平原	难易度1
冰石	200	回收：镇魂の废寺	难易度2
火石	200	回收：炼狱の地下街	难易度2
ヒヒイロカネ片	100	回收：愚者の空母	难易度2
仙丹	100	回收：铁塔の森	难易度1
微毒性メタル	200	回收：愚者の空母	难易度2
低纯度软铁	100	回收：铁塔の森、愚者の空母；道具换取：古びたおれた刀	难易度1
マグネシウム	50	商店（任务“暴风の洗礼”完成后50fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、叹きの平原、炼狱の地下街；道具换取：废弃された闪光弹(×4)、坏れたサイクルA(×2)、废弃された武器A	难易度1
クロモリ钢	100	回收：叹きの平原、愚者の空母；道具换取：废弃された武器A	难易度1
ナイロン	60	商店（任务“苍穹の月”完成后100fc购入）；回收：镇魂の废寺、炼狱の地下街	难易度2
ウール	100	商店（任务“金刚の巨魁”完成后200fc购入）；回收：赎罪の街	难易度1
人工皮革	60	商店（任务“苍穹の月”完成后100fc购入）；回收：炼狱の地下街	难易度2
炭素纤维	60	商店（务“金刚の巨魁”完成后120fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、叹きの平原；道具换取：作业着A	难易度1
低强度アラミド纤维	100	回收：赎罪の街；道具换取：废弃された盾A×2	难易度1
オーク树皮	100	回收：铁塔の森	难易度1
モーリュ	60	商店（任务“希望”完成后100fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森(IC)、叹きの平原；道具换取：变质した岩A×2	难易度1
变若水	50	回收：铁塔の森、镇魂の废寺	难易度1
エーテル	50	回收：愚者の空母、炼狱の地下街	难易度2
低纯度涂布剂	200	回收：铁塔の森	难易度1
毒エキス	200	回收：愚者の空母	难易度2
辉晶	1000	道具合成：金丹×1、辉石×1；回收：赎罪の街	难易度4
雷晶	1000	道具合成：金丹×1、雷石×1；回收：叹きの平原	难易度4
冰晶	1000	道具合成：金丹×1、冰石×1；回收：镇魂の废寺	难易度4
火晶	1000	道具合成：金丹×1、火石×1；回收：炼狱の地下街	难易度4
ヒヒイロカネ	400	回收：愚者の空母	难易度4
金丹	400	回收：铁塔の森	难易度4
工具钢	160	回收：铁塔の森	难易度4
ジュラルミン钢	160	回收：炼狱の地下街	难易度4
セラミックプレート	160	回收：叹きの平原、愚者の空母；道具换取：废弃された武器A	难易度1
タングステン	250	回收：铁塔の森、炼狱の地下街	难易度4
玉钢	250	回收：镇魂の废寺、愚者の空母；道具换取：折れた刀×2	难易度4
チタン	250	回收：赎罪の街	难易度4
マンガン钢	250	回收：镇魂の废寺	难易度4
电磁钢	160	回收：叹きの平原	难易度4
毒性メタル	800	回收：愚者の空母	难易度4
软铁	400	回收：铁塔の森	难易度4
マナ石	250	回收：赎罪の街	难易度4
ミスリル银	400	回收：愚者の空母	难易度4
ニッケル	400	回收：炼狱の地下街；道具换取：钢材A	难易度4
ポリエステル	250	商店（任务“希望”完成后500fc购入）；回收：炼狱の地下街	难易度4
ニット	400	商店（任务“修罗の宴”完成后800fc购入）；回收：镇魂の废寺	难易度4
アリアドネの丝茧	400	回收：镇魂の废寺	难易度4
フリース	160	商店（任务“修罗の宴”完成后320fc购入）回收：镇魂の废寺	难易度4
牛革	250	商店（任务“修罗の宴”完成后500fc购入）；回收：炼狱の地下街	难易度4
ガラス纤维	250	商店（任务“暴风の洗礼”完成后200fc购入）；回收：叹きの平原	难易度2
アラミド纤维	400	回收：赎罪の街	难易度4
ダマスカス钢	800	回收：炼狱の地下街	难易度4
マホガニー木片	800	回收：铁塔の森	难易度4
マホガニー	1200	回收：铁塔の森	难易度7
木化石片	600	回收：叹きの平原	难易度4
アッシュ	800	回收：铁塔の森	难易度4
オーク	800	回收：铁塔の森	难易度4
低纯度オイル	250	回收：赎罪の街	难易度4
オイル	400	回收：炼狱の地下街	难易度4
涂布剂	800	回收：铁塔の森	难易度4
毒草	800	回收：愚者の空母	难易度4
アムリタ	100	回收：铁塔の森、镇魂の废寺	难易度8
陨铁	1400	回收：铁塔の森	难易度4
オラクル辉石	2000	回收：赎罪の街；道具合成：哲学者の石×1、辉晶×1	难易度7
オラクル雷石	2000	回收：叹きの平原；道具合成：哲学者の石×1、雷晶×1	难易度7
オラクル冰石	2000	回收：镇魂の废寺；道具合成：哲学者の石×1、冰晶×1	难易度7
オラクル火石	2000	回收：炼狱の地下街；道具合成：哲学者の石×1、火晶×1	难易度7
ニッケルクロモリ钢	700	回收：愚者の空母；道具换取：武器D×2	难易度7
哲学者の石	700	回收：铁塔の森；アルダノーヴァ男神（捕食）	难易度7
高速度钢	280	回收：铁塔の森	难易度7
ポリカーボネート	280	回收：炼狱の地下街	难易度7
强化セラミック	280	回收：愚者の空母	难易度7
耐热合金	440	回收：铁塔の森	难易度7
高纯度玉钢	440	回收：镇魂の废寺	难易度4
タングステン合金	280	回收：炼狱の地下街	难易度7
チタン合金	440	回收：赎罪の街	难易度7
低温用合金	440	回收：镇魂の废寺	难易度7
强化电磁钢	280	回收：叹きの平原	难易度7
重毒性メタル	1400	回收：愚者の空母	难易度7
高纯度软铁	700	回收：铁塔の森	难易度7
マナ水晶	440	回收：赎罪の街	难易度7
ニオブ	700	回收：炼狱の地下街	难易度7
アラガミ纤维	280	回收：镇魂の废寺	难易度7
スエード	700	回收：炼狱の地下街	难易度7
强化ガラス纤维	440	回收：叹きの平原	难易度7
超アラガミ纤维	1400	回收：愚者の空母；アイテール（捕食）	难易度8
强化アラミド纤维	700	回收：赎罪の街	难易度7
高纯度ダマスカス钢	1400	回收：炼狱の地下街	难易度7
高纯度オイル	700	回收：炼狱の地下街	难易度7
エリクサー	100	回收：叹きの平原；アルダノーヴァ（捕食）	难易度7
コーティング剂	1400	回收：铁塔の森	难易度4
高质量ゴム	700	回收：铁塔の森	难易度7
中和锭	10	商店（25fc）	难易度1
オリハルコン	2000	回收：铁塔の森；道具合成：贤者の石×1、ヒヒイロカネ×1	难易度7
贤者の石	1000	回收：铁塔の森	难易度9
强化ポリカーボネート	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
神玉钢	560	回收：镇魂の废寺	难易度9
超硬合金	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
アダマンタイト	2000	回收：愚者の空母	难易度9
贤者の石	1000	回收：铁塔の森	难易度9
强化ポリカーボネート	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
神玉钢	560	回收：镇魂の废寺	难易度9
超硬合金	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
アダマンタイト	2000	回收：愚者の空母	难易度9

废弃道具换区列表

素材名	回收场所	回收后获得的道具
废弃された闪光弹	全地图	マグネシウム×4
作业着A	铁塔の森	低品质ゴム×1，炭素纤维×2，棉×1
作业着B	铁塔の森	低品质ゴム×1，炭素纤维×1，プラスチック×1，棉×1
作业着C	铁塔の森	高品质ゴム×2，棉×2
作业着D	铁塔の森	高品质ゴム×2，棉×2
古びた服A	炼狱の地下街	绢×2，低纯度油×1，棉×1
古びた服B	炼狱の地下街	绢×2，低纯度オイル×1，人工革×1
古びた服C	炼狱の地下街	上绢丝×2，人工皮革×1，アラガミ纤维×1
古びた服D	炼狱の地下街	上绢丝×2，牛革×1，アラガミ纤维×1
变质した岩A	叹きの平原，铁塔の森	モーリュ×2，木化石树皮×2
变质した岩B	叹きの平原，铁塔の森	モーリュ×2，木化石片×2
变质した岩C	叹きの平原，铁塔の森	エリクサー×2，エーテル×2
废弃された武器A	叹きの平原，愚者の空母	クロモリ钢×1，マグネシウム×1，セラミックプレート×1
废弃された武器B	叹きの平原	クロモリ钢×2，セラミックプレート×2
废弃された武器C	叹きの平原	ニッケルクロモリ钢×1，强化セラミック×1
废弃された武器D	叹きの平原，愚者の空母	ニッケルクロモリ钢×2，强化セラミック×2
古びたおれた刀	镇魂の废寺，愚者の空母	低纯度玉钢×2，低纯度软铁×2
おれた刀	镇魂の废寺，愚者の空母	玉钢×2，软铁×2
いわくつきの刀	镇魂の废寺，愚者の空母	高纯度玉钢×2，高纯度软铁×2
年代物の名刀	镇魂の废寺，愚者の空母	神玉钢×2，高纯度软铁×2
废弃された盾A	赎罪の街，叹きの平原	低强度アラミド纤维×2，ジュラルミン×1，低强度チタン×1
废弃された盾B	赎罪の街，叹きの平原	アラミド纤维×2，ジュラルミン钢×1，低强度アラミド纤维×1
废弃された盾C	赎罪の街，叹きの平原	强化アラミド纤维×2，ポリカーボネート×2
废弃された盾D	叹きの平原	强化アラミド纤维×2，强化ポリカーボネート×2
古びた钢材	炼狱の地下街	低强度タングステン×1，低强度チタン×1，コバルト×1
钢材A	炼狱の地下街	タングステン×2，ニッケル×1
钢材B	炼狱の地下街	タングステン合金×2，ニオブ×1
钢材C	炼狱の地下街	超硬合金×2，ニオブ×1
废弃されたサイクルA	赎罪の街	マグネシウム×2，低强度チタン×2
废弃されたサイクルB	赎罪の街	マグネシウム×3，チタン×1
坏れたドリル	铁塔の森	コバルト×2，低强度タングステン×2
古いドリル	铁塔の森	ニッケル×1，工具钢×1，タングステン×1
ドリル	铁塔の森	ニオブ×1，高速度钢×1，耐热合金×1
ハーブケース	赎罪の街，叹きの平原，铁塔の森，炼狱の地下街	ハーブ×4
メディカルキットA	全地图	回复锭×1，回复锭改×1，Oアンプル×1，棉×1
メディカルキットB	赎罪の街，叹きの平原，铁塔の森	回复锭改×2，Oアンプル×1，棉×1
メディカルキットC	炼狱の地下街，铁塔の森	回复锭改×2，Oアンプル×1，体力增强剂×1
メディカルキットD	铁塔の森，愚者の空母	回复锭改×2，Oアンプル×1，体力增强剂改×1

素材合成列表

初期

名称	必要素材1	必要素材2	合成费用	备注
スタングレネード	マグネシウム×1	爆缩体×1	100	两个必要素材都能在商店购买
回复锭改	回复锭×1	ハーブ×1	30	两个必要素材都能在商店购买（难度2完成后）
OG：回复柱	OG：回复球×1	ハーブ×1	60	两个必要素材都能在商店购买（难度2完成后）
Oアンプル改	Oアンプル×1	モーリュ×1	100	两个必要素材都能在商店购买（难度7完成后）
ホールドトラップ	荒神骨片×1	アラガミエキス×1	60	两个必要素材都能在商店购买（难度4完成后）
アラガミエキス	荒神骨×1	中和锭×1	25	中和锭可以在商店购买
アラガミエキス	荒神骨片×3	中和锭×1	25	两个必要素材都能在商店购买（难度4完成后）

金刚の巨魁（难度2）完成后解除限制

名称	必要素材1	必要素材2	合成费用	备注
ヴェノムトラップ	妖精棘×1	アラガミエキス×1	50	两个必要素材都能在商店购买（难度4完成后）
封神トラップ	荒爪×1	アラガミエキス×1	50	两个必要素材都能在商店购买（难度4完成后）
筋力增强锭30改	筋力增强锭30×1	变若水×1	100	筋力增强锭30可以在商店购买
体躯增强锭30改	体躯增强锭30×1	变若水×1	100	体躯增强锭30可以在商店购买
スタミナ增强剂	レーション×1	力身丹×1	100	两个必要素材都能在商店购买（难度4完成后）

暴风の洗礼（难度4）完成后解除限制

名称	必要素材1	必要素材2	合成费用	备注
エリキシル锭	Oアンプル×1	ヤドリギ×1	200	Oアンプル可以在商店购买
デトックス锭改	デトックス锭×1	エーテル×1	100	デトックス锭可以在商店购买
アンチリーク剂改	アンチリーク剂×1	エーテル×1	100	アンチリーク剂可以在商店购买
アンチジャミング剂改	アンチジャミング剂×1	エーテル×1	100	アンチジャミング剂可以在商店购买
强制解放剂	アラガミエキス×1	中和锭×1	50	两个必要素材都能在商店购买
ファイトドリンク改	ファイトドリンク×1	ハーブ×1	50	两个必要素材都能在商店购买
ライフドリンク改	ライフドリンク×1	ハーブ×1	50	两个必要素材都能在商店购买
体力增强剂改	体力增强剂×1	ハーブ×1	200	两个必要素材都能在商店购买
スタミナ活性剂	レーション×1	汉方×1	200	レーション可以在商店购买
Oバイアル	力身丹×1	モーリュ×1	200	两个必要素材都能在商店购买（难度7完成后）
アラガミエキス	荒神大铠×2	中和锭×1	20	中和锭可以在商店购买
辉晶	金丹×1	辉石×1	100	可以通过回收获得
雷晶	金丹×1	雷石×1	100	可以通过回收获得
冰晶	金丹×1	冰石×1	100	可以通过回收获得
火晶	金丹×1	火石×1	100	可以通过回收获得

希望（难度6）完成后解除限制

名称	必要素材1	必要素材2	合成费用	备注
回复锭S	回复锭改×1	エリクサー×1	100	回复锭改可以在商店购买
筋力增强锭90	筋力增强锭30改×1	アムリタ×1	350	－
体躯增强锭90	体躯增强锭30改×1	アムリタ×1	350	－
体力增强剂S	体力增强剂改×1	エリクサー×1	350	－
超视界剂60	超视界剂30×1	ハーブ×1	350	两个必要素材都能在商店购买
挑发フェロモン15	挑发フェロモン10×1	感觉体×1	100	两个必要素材都能在商店购买
伪装フェロモン15	伪装フェロモン10×1	感觉体×1	100	两个必要素材都能在商店购买
强制解放剂改	强制解放剂×1	エリクサー×1	200	－
体力增强剂改S	体力增强剂改×1	エリクサー×1	350	－
スタミナ增强剂S	スタミナ增强剂×1	エリクサー×1	350	－
スタミナ活性剂改	スタミナ活性剂×1	力神丹×1	350	－
Oバイアル改	Oバイアル×1	エリクサー×1	150	－
エリキシル锭改	エリキシル锭×1	エーテル×1	450	－
エリキシル锭S	エリキシル锭改×1	エリクサー×1	450	－
万能药	力神丹×1	エリクサー×1	350	－
オラクル辉石	哲学者の石×1	辉石×1	100	可以通过回收获得
オラクル雷石	哲学者の石×1	雷石×1	100	可以通过回收获得
オラクル冰石	哲学者の石×1	冰石×1	100	可以通过回收获得
オラクル火石	哲学者の石×1	火石×1	100	可以通过回收获得

难度9完成后解除限制

名称	必要素材1	必要素材2	合成费用	备注
オリハルコン	贤者の石×1	ヒヒイロカネ×1	200	－
アダマンタイト	贤者の石×1	ミスリル银×1	200	可以通过回收获得
神药	体力增强剂S×1	高纯度ヤドリギ×1	450	－

全怪物基本资料

名字	初次登场难度	素材名	属性弱点	可破坏部位
オウガテイル	1	鬼	火、冰、雷	–
オウガテイル堕天	3	鬼、鬼冰	火	–
ヴァジュラテイル（火）	5	鬼、鬼火	冰	–
ヴァジュラテイル（雷）	7	鬼、鬼雷、雷鬼	神	–
ザイゴート	1	天使	火、冰、雷	–
ザイゴート堕天（火）	3	天使、堕天使	冰、雷	–
ザイゴート堕天（雷）	5	天使、堕天使	冰	–
ザイゴート堕天（冰）	7	天使、堕天使	火	–
コクーンメイデン	1	妖精	火、冰、雷	–
コクーンメイデン堕天（火）	3	妖精、火妖精	冰、雷	–
コクーンメイデン堕天（雷）	5	妖精、雷妖精	冰	–
コクーンメイデン堕天（冰）	7	妖精、冰妖精	火	–
コンゴウ ユーラ	2	猿神	雷	面部、身体、尾部
コンゴウ堕天	4	冰猿、堕猿	火	面部、尾部、气管
ハガンコンゴウ	6	禁猿、雷猿	神	背后、双手、羽翼
グボロ・グボロ	2	龙种	雷	背鳍、身体、牙
グボロ・グボロ堕天（火）	4	堕龙	冰	炮台、背鳍、尾鳍
グボロ・グボロ堕天（冰）	6	禁龙、冰龙	火	炮台、背鳍、尾鳍
シユウ	2	鸟神	火、冰	头部、翅膀、下半身
シユウ堕天	5	堕鸟	火	头部、翅膀、下半身
セクメト	7	禁鸟、炎鸟	冰	头部、翅膀、手掌
ボルグ・カムラン	3	骑士、骑面	冰、雷	盾、前足、尾部
ボルグ・カムラン堕天（火）	5	炎骑	冰	盾、尾部、针
ボルグ・カムラン堕天（雷）	5	雷骑	火	盾、尾部、针
クアドリガ	3	战王、战神	冰、神	头部装甲、导弹发射器、排热部位
クアドリガ堕天	5	堕王、冰王	火	头部装甲、导弹发射器、后足
テスカトリポカ	6	禁王、霸王	神	头部装甲、导弹发射器、腹部
ヴァジュラ	1	兽神	火、冰	面部、前足、尾部
プリティヴィ・マータ	6	女王、女帝	火	面部、身体、肩
ディアウス・ピター	–	帝王、神帝	神	前足、斗篷、头部
サリエル	4	女神	火、冰、雷（毒）	头部、双脚、裙子
サリエル堕天	5	魔女	火、冰、雷（毒）	头部、双脚、裙子
アイテール	7	魔神	神	头部、裙子、尾状器官
ウロヴォロス	5	混沌	神	复眼、双脚、角
ウロヴォロス堕天	8	堕天	神	复眼、角、背骨
アルダノーヴァ	6	日天、月天	女神：火、冰、雷、神；男神：无	天轮、头发、脚部装甲
アルダノーヴァ堕天	9	计斗、阴阳	女神：火、冰、雷、神；男神：无	天地轮、头发、腕部装甲

特殊状态说明

玩家（不利）

状态	效果	出现条件	恢复手段
战斗不能	无法行动，30秒后返回营地并扣除部分任务报酬	体力为0	被同伴救助
スタン（眩晕）	无法行动	部分荒神的攻击	经过较短时间后恢复
ヴェノム（毒）	体力缓慢下降	部分荒神的攻击	一定时间经过、デトックス锭（1/2概率）、デトックス锭改、万能药
デッドリーヴェノム（猛毒）	体力急剧减少		
リーク（泄漏）	OP缓慢下降	某些荒神的攻击	一定时间经过、アンチリーク剂（1/2概率）、アンチリーク剂改、万能药
フェイタルリーク（严重泄漏）	OP急剧减少		
ジャミング（干扰）	荒神的位置不会再地图上表示	コクーンメイデン系	经过一定时间之后、アンチジャミング剂（1/2概率）、アンチジャミング剂改、万能药
攻击力下降（小）	攻击力下降	部分荒神的攻击	一定时间经过
攻击力下降（大）	攻击力大幅下降		
防御力下降（小）	防御力下降	部分荒神的攻击	一定时间经过
防御力下降（大）	防御力大幅下降		

玩家（有利）

状态	效果	出现条件
バースト	一定时间内进入爆裂模式	捕食荒神、强制解放剂（改）
攻击力上升	一定时间内攻击力上升（大、小两种）	小：筋力增强锭30（90）、大：筋力增强锭30（90）改
防御力上升	一定时间内防御力上升（大小两种）	小：体躯增强锭30（90）、大：体躯增强锭30（90）改
回避距离上升	一定时间内，冲刺距离增加	
スタミナ消费量减少	一定时间内，各种行动消耗ST槽减少	スタミナ活性剂（改）
挑发フェロモン	一定时间内吸引敌人注意力	挑发フェロモン10（15）
伪装フェロモン	一定时间内不吸引敌人注意力	伪装フェロモン10（15）
ユーバーセンス	一定时间内，地图上标出所有荒神的位置	超视界锭30（60）

荒神

状态	效果	发生条件	目测变化
气绝	倒下一定时间，并无法行动	某部位一定伤害积蓄	–
眩晕	无法看见玩家，行动停止	スタングレネード （闪光弹）	头上冒出星星
ホールド（麻痹）	一定时间内无法行动	ホールドトラップ（麻痹陷阱）、技能「ホールド」、麻痹属性子弹	身体周围被黄色光线缠绕
ヴェノム（毒）	一定时间内HP持续下降	ヴェノムトラップ（毒陷阱）、技能「ヴェノム」、毒属性子弹	头上冒出紫色泡泡
封神	无法使出特定的攻击	封神トラップ、スキル「封神」、对神抗体属性バレット	头上冒出绿黑色的泡泡
濒死	特定的攻击使用失败，并产生硬直	敌人在HP极低情况下	冒出红黑色的烟

子弹调和

菜单选第三项バレット，选择“バレット变更”，按下START键就可以进入子弹编辑系统了。在子弹编辑系统里面能够自己设计个性化的子弹。按下○键后能够选择子弹配件的属性以及口径，选定一项之后再打开就能进入弹种选择页面，页面里能够选择子弹在发射后表现出的特性，比如：直线飞行、诱导、扩散、甚至爆炸等。

强力的子弹能轻易地猎杀怪物，通过编辑模式，玩家可以制造出各种弹道，各种属性的复合型子弹。子弹口径从大到小有：L>M>S>SS，共4种。口径越大，威力越高，消耗的OP值也相应增多，基本的子弹种类可以分为：弹丸、镭射、爆发、放射、球、制御6种，具体如下：

弹种	特性	属性	可否接续
弹丸	最标准的弹种，有直线以及各种曲线类型，命中物体后消失。	贯通+非物理属性	可
镭射	有直线以及各种曲线的弹道，发射后会拖出细长的“尾巴”，具备强力的贯通特性	贯通+非物理属性	不可
爆发	发射后马上发生爆炸，单体并不具备推进力，命中物体不消失	破碎+非物理属性	不可
放射	单体不具备推进力，命中目标后也不会消失	破碎+非物理属性	不可
球	单体不具备推进力，停在原地并能持续给触碰到的敌人造成伤害	贯通+非物理属性	可
制御	跟球类似，既没有伤害也没有推进力的弹种，通常用于改良其他子弹	–	可

玩家在基地的服务终端中选择“バレット合成”即可进行子弹的合成。由于合成后原有的子弹将会消失，如果没有参考搭配方法就随意合成的话最好使用“复制”功能把目前的子弹复制，免得合成失败后陷入无弹可用的尴尬局面。复制所需的费用是需要复制的子弹卖价的四倍。

弹药的合成方法如下：

1.把想要进行接续的子弹类型设置在第一个空栏中，不能进行接续的子弹无法设置在该项上。

2.设置想要开发的子弹类型，所有子弹类型都可以设置在第二～五的空栏上，但如果设置了无法接续的弹种，将无法设置剩余子弹。

3.需要接续的子弹设置完成后按方向右键确定合成。

4.需要合成的子弹和接续的子弹接续成功。

5.确定编辑的子弹条件没有错误后就能按○键确定完成子弹合成。

6.合成完成后可以选择保存子弹的编辑配方，以后可以根据该配方直接合成。

推荐合成

爆炸贯通系（消费OP40、开发费用25300fc）		
合成顺序	口径	弹种
1	SS	弹丸：射程很长
2	L	レーザー：射程非常短
3	M	球：存在时间短，碰到敌人后爆炸
4	L	レーザー：射程非常短
5	L	レーザー：射程非常短
6	L	レーザー：射程非常短
7	L	レーザー：射程非常短
8	L	レーザー：射程非常短

用于破坏部位的贯通系（消费OP40、开发费用19600fc）		
合成顺序	口径	弹种
1	SS	弹丸：射程很短
2	M	制御：存在时间短
3	S	弹丸：高性能全方位追踪
4	M	球：存在时间短，碰到敌人后爆炸
5	L	レーザー：射程非常短
6	L	レーザー：射程非常短
7	L	レーザー：射程非常短

瞬间输出非常高（消费OP90、开发费用23000fc）		
合成顺序	口径	弹种
1	M	制御：存在时间短
2	L	放射
3	L	放射
4	L	放射
5	L	放射
6	L	放射
7	L	放射
8	L	放射
9	L	放射



弹种入手时期和特性

S口径

弹种	特点	价值	消费数	消耗OP	可否接续	入手时期
弹丸	–	400fc	3	4	可	初期
弹丸	射程很长	600fc	3	5	可	难度2“金刚の巨魁”完成
弹丸	射程很短	300fc	3	3	可	初期
弹丸	射程非常短	600fc	3	2	可	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	不受重力影响	400fc	7	4	可	难度2“金刚の巨魁”完成
レーザー	–	800fc	3	5	否	难度2“金刚の巨魁”完成
レーザー	射程很长	1700fc	3	6	否	难度3“苍穹の月”完成
レーザー	射程很短	600fc	3	4	否	难度2“金刚の巨魁”完成
レーザー	射程非常短	1200fc	3	2	否	难度3“炎の盾”完成
レーザー	不受重力影响	1100fc	7	5	否	难度3“苍穹の月”完成
爆发	–	600fc	2	5	否	难度2“金刚の巨魁”完成
球	停留在场上	200fc	2	1	可	难度2“金刚の巨魁”完成
弹丸	横方向追踪弹	900fc	7	6	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	纵方向追踪弹	900fc	7	6	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	全方位追踪弹	1800fc	7	8	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	追尾性更强的横方向追踪弹	1800fc	7	8	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	追尾性更强的纵方向追踪弹	1800fc	7	8	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	追尾性更强的全方位追踪弹	3400fc	7	11	可	难度5“スイート・ホーム”完成
レーザー	横方向追踪弹	2400fc	7	7	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	纵方向追踪弹	2400fc	7	7	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	全方位追踪弹	4500fc	7	9	否	难度5“スイート・ホーム”完成
レーザー	追尾性更强的横方向追踪弹	4500fc	7	9	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	追尾性更强的纵方向追踪弹	4500fc	7	9	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	追尾性更强的全方位追踪弹	8100fc	7	12	否	难度6“帝王の骨”完成
弹丸	发射后拐弯的子弹	500fc	11	4	可	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	在射程的一半拐弯的子弹	500fc	11	4	可	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	命中目标前改变方向的子弹	500fc	10	4	可	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	发射后拐弯的子弹（右方向）	500fc	11	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	在射程的一半拐弯的子弹（右方向）	500fc	11	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	发射后改变弹道（右方向）	500fc	10	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	发射后拐弯的子弹（左方向）	500fc	11	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	在射程的一半拐弯的子弹（左方向）	500fc	11	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	发射后改变弹道（左方向）	500fc	10	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	追尾性更强的贯通弹	3600fc	27	10	否	难度6“帝王の骨”完成
弹丸	性能较低的贯通弹	2700fc	27	10	否	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	射程更远追尾性更强的贯通弹	6800fc	27	10	否	难度6“帝王の骨”完成
弹丸	射程更远性能较低的贯通弹	4800fc	27	10	否	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	射程更短追尾性更强的贯通弹	2100fc	27	9	否	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	射程更短性能较低的贯通弹	1600fc	27	9	否	难度3“炎の盾”完成
レーザー	发射后拐弯的子弹	900fc	11	5	可	难度3“炎の盾”完成
レーザー	在射程的一半拐弯的子弹	900fc	11	4	可	难度3“炎の盾”完成
レーザー	命中目标前改变方向的子弹	900fc	10	5	可	难度3“炎の盾”完成
レーザー	发射后拐弯的子弹（右方向）	900fc	11	5	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	在射程的一半拐弯的子弹（右方向）	900fc	11	4	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	发射后改变弹道（右方向）	900fc	10	5	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	发射后拐弯的子弹（左方向）	900fc	11	5	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	在射程的一半拐弯的子弹（左方向）	900fc	11	4	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	发射后改变弹道（左方向）	900fc	10	5	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	追尾性更强的贯通弹	9000fc	27	13	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	性能较低的贯通弹	6300fc	27	13	否	难度5“スイート・ホーム”完成
レーザー	射程更远追尾性更强的贯通弹	16200fc	27	14	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	射程更远性能较低的贯通弹	10800fc	27	14	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	射程更短追尾性更强的贯通弹	5400fc	27	12	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	射程更短性能较低的贯通弹	4100fc	27	12	否	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	往斜上方打击的子弹	1800fc	4	2	否	难度5“スイート・ホーム”完成

SS口径

弹种	特点	价值	消费数	消耗OP	可否接续	入手时期
弹丸	–	1000fc	3	2	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	射程很长	1900fc	3	2	可	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	射程很短	600fc	3	2	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	射程非常短	1500fc	3	1	可	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	–	2500fc	3	2	否	难度5“スイート・ホーム”完成
レーザー	射程很长	4500fc	3	3	否	难度6“帝王の骨”完成
レーザー	射程很短	1500fc	3	2	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	射程非常短	3500fc	3	1	否	难度6“帝王の骨”完成
爆发	–	1200fc	2	3	否	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	快速连续射击	1200fc	19	7	否	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	连射型	1200fc	14	7	否	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	散弹	1200fc	35	8	否	难度3“苍穹の月”完成
レーザー	散弹	2400fc	35	8	否	难度3“炎の盾”クリア

M口径

弹种	特点	价值	消费数	消耗OP	可否接续	入手时期
弹丸	–	500fc	3	8	可	初期
弹丸	射程很长	1200fc	3	10	可	难度3“苍穹の月”完成
弹丸	射程很短	400fc	3	7	可	难度2“金刚の巨魁”完成
弹丸	射程非常短	800fc	3	4	可	难度3“炎の盾”完成
弹丸	不受重力影响	700fc	7	8	可	难度3“苍穹の月”完成
レーザー	–	1500fc	3	10	否	难度3“苍穹の月”完成
レーザー	射程很长	2300fc	3	12	否	难度3“兔狩り”完成
レーザー	射程很短	800fc	3	7	否	难度2“金刚の巨魁”完成
レーザー	射程非常短	2000fc	3	4	否	难度4“雪原の阳光”完成
レーザー	不受重力影响	1400fc	7	9	否	难度3“炎の盾”完成
爆发	–	1200fc	2	11	否	难度3“苍穹の月”完成
球	停留在场上	300fc	2	2	可	难度3“苍穹の月”完成
制御	存在时间较短	300fc	2	1	可	难度3“苍穹の月”完成
制御	–	300fc	2	2	可	难度3“炎の盾”完成
制御	存在时间较长	500fc	2	3	可	难度4“雪原の阳光”完成
球	存在时间较短，碰到敌人后爆炸	600fc	2	2	可	难度3“苍穹の月”完成
球	碰到敌人后爆炸	800fc	2	3	可	难度3“炎の盾”完成
球	存在时间较长，碰到敌人后爆炸	1200fc	2	6	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	横方向追踪弹	1600fc	7	12	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	纵方向追踪弹	1600fc	7	12	可	难度4“雪原の阳光”完成
弹丸	全方位追踪弹	3000fc	7	17	可	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	高性能横方向追踪弹	3000fc	7	17	可	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	高性能纵方向追踪弹	3000fc	7	17	可	难度5“スイート・ホーム”完成
弹丸	高性能全方位追踪弹	5400fc	7	25	可	难度5“スイート・ホーム”クリア
レーザー	横方向追踪弹	4000fc	7	14	否	难度5“スイート・ホーム”完成
レーザー	纵方向追踪弹	4000fc	7	14	否	难度5“スイート・ホーム”完成

M口径

弹种	特点	价值	消费数	消耗OP	可否接续	入手时期
レーザー	全方位追踪弹	7200fc	7	19	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能横方向追踪弹	7200fc	7	19	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能纵方向追踪弹	7200fc	7	19	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能全方位追踪弹	12600fc	7	28	可	难度6"帝王の骨"完成
制御	存在时间短，朝敌人移动	300fc	3	4	可	初期
制御	朝敌人移动	300fc	3	7	可	难度2"金刚の巨魁"完成
制御	存在时间长，朝敌人移动	600fc	3	13	可	难度3"苍穹の月"完成
制御	存在时间短，朝正上方攻击	300fc	3	1	可	难度2"金刚の巨魁"完成
制御	朝正上方攻击	500fc	3	1	可	难度3"苍穹の月"完成
制御	存在时间长，朝正上方攻击	600fc	3	2	可	难度3"炎の盾"完成
制御	存在时间短，向下方攻击	300fc	3	1	可	难度2"金刚の巨魁"完成
制御	存在时间短，向下方攻击	500fc	3	1	可	难度3"苍穹の月"完成
制御	存在时间长，向下方攻击	600fc	3	2	可	难度3"炎の盾"完成
弹丸	发射后拐弯的子弹	600fc	11	9	可	难度3"炎の盾"完成
弹丸	途中拐弯的子弹	600fc	11	8	可	难度3"炎の盾"完成
弹丸	接近敌人后改变方向	600fc	10	8	可	难度3"炎の盾"完成
弹丸	发射后拐弯的子弹（右方向）	600fc	11	9	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	途中拐弯的子弹（右方向）	600fc	11	8	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	接近敌人后改变方向（右方向）	600fc	10	8	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	发射后拐弯的子弹（左方向）	600fc	11	9	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	途中拐弯的子弹（左方向）	600fc	11	8	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	接近敌人后改变方向（左方向）	600fc	10	8	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	高性能贯通弹	6000fc	27	19	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	低性能贯通弹	4200fc	27	19	否	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	射程远高性能贯通弹	10800fc	27	21	否	难度6"帝王の骨"クリア
弹丸	射程远低性能贯通弹	7200fc	27	21	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	射程近高性能贯通弹	3600fc	27	18	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	射程近低性能贯通弹	2700fc	27	18	否	难度4"雪原の阳光"完成
レーザー	发射后拐弯的子弹	1600fc	11	10	否	难度4"雪原の阳光"完成
レーザー	途中拐弯的子弹	1600fc	11	9	否	难度4"雪原の阳光"完成
レーザー	接近敌人后改变方向	1600fc	10	10	否	难度4"雪原の阳光"完成
レーザー	发射后拐弯的子弹（右方向）	1600fc	11	10	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	途中拐弯的子弹（右方向）	1600fc	11	9	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	接近敌人后改变方向（右方向）	1600fc	10	10	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	发射后拐弯的子弹（左方向）	1600fc	11	10	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	途中拐弯的子弹（左方向）	1600fc	11	9	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	接近敌人后改变方向（左方向）	1600fc	10	10	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	高性能贯通弹	14400fc	27	20	否	难度6"帝王の骨"クリア
レーザー	低性能贯通弹	9600fc	27	20	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程远高性能贯通弹	25200fc	27	22	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	射程远低性能贯通弹	14400fc	27	22	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程近高性能贯通弹	9000fc	27	19	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程近低性能贯通弹	6300fc	27	19	否	难度5"スイート・ホーム"完成

L口径

弹种	特点	价值	消费数	消耗OP	可否接续	入手时期
弹丸	—	1200fc	3	13	可	难度3"苍穹の月"完成
弹丸	射程很长	1700fc	3	16	可	难度3"炎の盾"完成
弹丸	射程很短	600fc	3	10	可	难度2"金刚の巨魁"完成
弹丸	射程非常短	1500fc	3	5	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	不受重力影响	900fc	7	11	可	难度3"兔狩り"完成
レーザー	—	2300fc	3	15	否	难度3"炎の盾"完成
レーザー	射程很长	4500fc	3	18	否	难度4"雪原の阳光"完成
レーザー	射程很短	1700fc	3	12	否	难度3"苍穹の月"完成
レーザー	射程非常短	3800fc	3	6	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	不受重力影响	2700fc	7	13	否	难度4"雪原の阳光"完成
爆发	—	1800fc	2	16	否	难度3"炎の盾"完成
球	停留在场上	500fc	2	5	可	难度3"炎の盾"完成
放射	—	300fc	2	16	否	难度3"苍穹の月"完成
弹丸	横方向追踪弹	3000fc	7	21	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	纵方向追踪弹	3000fc	7	21	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	全方位追踪弹	5400fc	7	28	可	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	高性能横方向追踪弹	5400fc	7	28	可	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	高性能纵方向追踪弹	5400fc	7	28	可	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	高性能全方位追踪弹	9500fc	7	43	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	横方向追踪弹	7200fc	7	24	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	纵方向追踪弹	7200fc	7	24	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	全方位追踪弹	12600fc	7	32	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能横方向追踪弹	12600fc	7	32	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能纵方向追踪弹	12600fc	7	32	可	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能全方位追踪弹	21600fc	7	49	可	难度6"帝王の骨"クリア
弹丸	发射后拐弯的子弹	1200fc	11	14	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	途中拐弯的子弹	1200fc	11	13	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	接近敌人后改变方向	1200fc	10	13	可	难度4"雪原の阳光"完成
弹丸	发射后拐弯的子弹（右方向）	1200fc	11	14	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	途中拐弯的子弹（右方向）	1200fc	11	13	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	接近敌人后改变方向（右方向）	1200fc	10	13	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	发射后拐弯的子弹（左方向）	1200fc	11	14	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	途中拐弯的子弹（左方向）	1200fc	11	13	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	接近敌人后改变方向（左方向）	1200fc	10	13	可	难度5"スイート・ホーム"完成
弹丸	高性能贯通弹	10800fc	27	27	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	低性能贯通弹	7200fc	27	27	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	射程远高性能贯通弹	18900fc	27	29	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	射程远低性能贯通弹	10800fc	27	29	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	射程近高性能贯通弹	6800fc	27	24	否	难度6"帝王の骨"完成
弹丸	射程近低性能贯通弹	4800fc	27	24	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	发射后拐弯的子弹	3000fc	11	15	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	途中拐弯的子弹	3000fc	11	15	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	接近敌人后改变方向	3000fc	10	15	否	难度5"スイート・ホーム"完成
レーザー	发射后拐弯的子弹（右方向）	3000fc	11	15	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	途中拐弯的子弹（右方向）	3000fc	11	15	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	接近敌人后改变方向（右方向）	3000fc	10	15	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	发射后拐弯的子弹（左方向）	3000fc	11	15	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	途中拐弯的子弹（左方向）	3000fc	11	15	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	接近敌人后改变方向（左方向）	3000fc	10	15	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	高性能贯通弹	25200fc	27	31	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	低性能贯通弹	14400fc	27	31	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程远高性能贯通弹	43200fc	27	34	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程远低性能贯通弹	21600fc	27	34	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程近高性能贯通弹	16200fc	27	28	否	难度6"帝王の骨"完成
レーザー	射程近低性能贯通弹	10800fc	27	28	否	难度6"帝王の骨"完成

BOSS战法

ヴァジュラ

ヴァジュラ的攻击方式丰富，以雷系和破碎系为主，伤害也比较可怕。它的弱点属性是火、冰、神，全身没有被鬃毛覆盖的地方都比较脆弱，贯通系武器攻击其头部效果会非常好。战斗时正后方是相对较为安全的地方。一般进攻手段是攻击其后腿或尾巴，等其露出破绽后看准机会攻击头部或爪子，头部跟爪子破坏后它会变得非常脆弱。

ヴァジュラ的动作大致上能归纳为六种。首先是最常用的突进和飞扑等体术，它飞扑几乎没有什么先兆，着地后会附带范围地震效果，发怒后更会附带广范围的放电。地震的伤害不高，可以利用防御硬吃下这招。反而是其飞扑时全身附带判定，所以攻击的时候尽量别贴着太近。

它的电系攻击招式普遍威胁不大，很多招式也是反击的好时机。比如原地放电攻击，速度虽快但有明显的准备动作，鬃毛开始带电是出招的先兆。这招从范围上看虽然是地面攻击，但空中也有判定，只能防御。攻击判定只有一下，成功防御后可以马上冲上前反击。前方召唤出5个雷球是绝佳的攻击机会，发动这招的时候ヴァジュラ的准备时间长，而且发射后还会做出挑衅动作。这个时候可以用噬神攻击增加能力或者趁机破坏爪子和头部（左边的爪子由于会前伸，有可能撞到雷球）。大雷球攻击有很强的追向性，但准备动作也非常明显，威胁性不大。雷锤是从玩家的脚底下召唤出一个气球状的区域并慢慢膨胀，膨胀到最大才会造成伤害，只要事先脱离即可。



ボルグ・カムラン



ボルグ・カムラン的攻击主要是贯通系，事先可以准备一下对贯强化类的强化插件。可破坏部位是盾牌、前脚和尾巴的黑色部分，弱点属性是冰、雷，切断系武器攻击尾巴或者破碎系子弹攻击盾牌的效果非常理想。它的四肢、盾牌以及身体大部分部位十分坚硬，平时最好不要在这些部位上浪费输出，不过在部位破坏后这些地方也会变成其弱点。一般从它的左侧进攻，或者在正后方配合跳跃攻击尾巴。

该BOSS攻击方式不多，攻击先兆明显，很好预读，但它真正可怕的地方是即使玩家先读成功也不容易躲避。比如最喜欢用的360°摆尾，发动前有很明显的扭腰动作，但尾巴攻击范围大得吓人，攻击范围会波及其身体长度的两倍距离。ボルグ・カムラン的两只爪子能组合成一个人脸盾牌。组合出盾牌后一般会接上三种动作——前方突刺、360°摆尾、突进；在结合崩坏后有时候它会不攻击直接解除防御。此时只要别站在正前方就不会有大问题。尾巴插到地上造成冲击波攻击一般有两种情况，一种是只攻击前方，一种是身体四周，被尾巴击中或者冲击波范围内都会造成伤害，此时可以使用冲刺躲入它的正下方避开攻击。

シユウ

该怪全身坚硬，一般攻击很难奏效，即使用了属性上克制的武器都没办法打出理想的效果，在没有任何部位破坏前除了头部外全身都非常抗打。武器推荐选用高破碎的枪械，用枪械的爆破型子弹或者直接用荒神炮攻击其腿部尽快破坏其下半身，然后用剑砍就会轻松很多。

シユウ的攻击方式不多，而且准备时间特别长，一般看见蓄力的动作就可以事先回避了。蓄力动作之后接的攻击有：两种跟踪弹、炮弹连射、冲击波、旋转攻击。小型的诱导弹追向能力最高，安全起见最好使用防御。大型的诱导弹会做出“龟派气功”的动作，追向能力很低，如果靠近它左边可能会被打到，不过这段时间是上前进攻的最好时机。双手拍向地面的冲击波攻击范围是シユウ所有攻击里面范围最广、伤害最高的，不过由于准备动作很久，我们可以在防御后趁机反击。

コンゴウ

コンゴウ拥有怪物中最强大的听觉能力，战场内只要有コンゴウ存在，几乎在哪里开枪都会被它听见，并且主动找上玩家。好在它实力较弱，用火和雷属性的武器都能轻松消灭它。如果拉开距离用远程武器来打，只要稍微当心脚下吹起的泡，打它们几乎不费吹灰之力

攻击方式方面，长距离突进的速度非常慢，利用冲刺完全可以躲开。旋风拳等近身招式虽然威力高但都有很长的准备时间，只要提前保持一些距离或者防御就不会有事。还可以抓紧机会去破坏各个部位。要小心的是它身体周围的空气攻击，如果它做出一个吸气的动作（肚子会膨胀）就是攻击的征兆了，要提前拉开距离做好回避的准备。

クアドリガ

坦克型荒神，其攻击主要以火属性为主，而弱点属性则是冰和神。部位破坏前看上去全身非常坚硬，其实破碎系近战武器对其有特效，使用巨剑类武器能很轻松地虐待它。腹部装甲破坏后切断系武器也有不错的效果。

クアドリガ的攻击非常霸道，各种冲刺、跳跃起手快、无征兆而且全身带判定，近战几乎找不到万能的安全站位。后跳和前跳的同时还会向两边扔火球，范围非常广。想拉远距离来打，偏偏它又有诱导强的导弹跟火球攻击，幸亏这两招的准备时间非常长，有同伴在场吸引火力的话能给近战制造不少攻击机会。范围火焰攻击的准备动作非常明显，看见他底下冒出黑烟就得停止攻击转为防御了。火焰攻击的判定只有一次，防御之后不用担心再次被烧到，是很好的反击机会。

グボロ・グボロ

弱点是雷，其次是火，贯通系攻击效果不俗。近战建议站在其正后方攻击尾巴，完全不用担心被它攻击到。

グボロ的攻击招式不多，其中最有威胁的便是向前方的突进攻击，没有征兆的瞬发且全身带判定，因此站在其背后安全很多。其次是左右鳍攻击，连续四次，走到远处或防御就不会有事。远距离的攻击手段有喷雾、前方粘液三连发以及三个方向发射粘液。发动前头顶的鳍都会先伸直，很好判断。喷雾的范围最远，不过只要看见天上有酸液掉下的时候马上跑开就不会有事。

サリエル

整个游戏里异常状态攻击最凶狠的荒神。经常喷毒不说，诱导光线还附带各种异常状态。更要命的是它还整天飞，OP消耗完毕时近身追着砍会相当费事。此BOSS的弱点属性是神，部位破坏前头部以及没有盔甲包围的身体部分是弱点。如果玩家平时不利用高台和二段跳就只能靠射击才能打到，当然也可以采取猛攻其双脚跟裙子两个部位，等破坏后继续追击提高伤害的战术。

サリエル无论远近攻击方式都非常丰富，远距离有各种诱导射线，虽然诱导性不强但带有异常状态，令远战的玩家不得不通过近战来补足OP的激烈消耗。而其近距离攻击有范围毒气和召唤光柱攻击，其中光柱攻击起手速度快得吓人。掀一下裙子就发动了，令玩家防不胜防。幸亏光柱只有一下判定，只要成功防御，在光柱消失后都可以尽情地对BOSS反击。

ウロヴォロス

长着无数触手跟眼睛的超大型荒神，外强中干，除了血够厚外一无是处。弱点属性是神，随便一把神属性的武器砍在它的触手上都能产生最高级别的伤害效果。可破坏部位是两脚、角、眼三个部位，眼睛和角虽然可以破坏，实际上在被破坏前几乎是全身最硬的地方。

平时集中攻击其触手即可，OP槽蓄满了之后就用枪械攻击其头部争取破坏最硬的两个部位（建议使用攻击内脏的爆破弹）。BOSS的攻击大多都很慢，而且有很明显的征兆，即使不小心被地面伸出来的触手插中也损失不少血。BOSS有一招是把身体趴下，然后其中一只触手插到地下去攻击玩家，触手会出现三次，可以抓紧机会用近战去攻击其头部。BOSS最有威胁的攻击是360°旋转，几乎瞬发，听见出招征兆之后一般都没办法及时防御，而且范围非常广，只能平时进攻的时候留个意识，别贪刀。

アルダノ-ヴァ

作为最终BOSS，虽然其外表充满魄力，且实力不俗，但只要知道打法后要蹂躏它简直易如反掌。弱点是火、冰、雷、神，建议使用相克最明显的神属性武器战斗。

アルダノ－ヴァ是男女一体的双子神，刚开始女神免疫所有伤害，而男神非常坚硬，且没有弱点属性。战斗开始后可以使用爆破弹集中攻击男神的羽毛部位，只要把男神击倒后女神的弱点部位就会暴露出，此时可以采取用近战武器攻击女神的头部和脚部装甲。BOSS的攻击很慢，但攻击力很高且攻击范围不小，战斗时建议带上防御力450以上的盾，并且随时保持自己的HP在70以上，否则很容易被秒杀。



流程与难点任务攻略

任务一共分为十星，只有完成一个难度的关键任务才能开启下一个难度。其中前六星为一周目，完成难易度六的任务“希望”后将结束一周目，再次读档进行游戏后将开启七星任务，本次攻略将列出一周目一星～六星的任务流程。

注意以下几点：
1.其中打※符号的为关键任务，做完该任务才能开启下一个关键任务。
2.“SG”为闪光弹等陷阱类道具的最大携带数。
3.“是否同场出现”里，“连续”代表任务怪消灭一只后下一只才会出现；“同时”代表所有任务怪会同时出现。一般连续出现的怪物血和单挑任务中的一样多，而同时出现的怪物血的总量普遍较少。
4.任务出现的敌人中，打〇号标志的即为任务需要讨伐的怪物。

一星任务

作为入门级别，该难度大部分是训练任务。加上一星难度中任务没有要求击杀BOSS级别的怪物，总体来说很轻松。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
チュートリアル1	8个	训练所	30：00	1名	－	－	30fc、20fc、10fc
チュートリアル2	8个	训练所	30：00	1名	〇训练用ターゲット×3	连续	30fc、20fc、10fc
チュートリアル3	8个	训练所	30：00	1名	〇训练用ターゲット×3	连续	30fc、20fc、10fc
チュートリアル4	8个	训练所	30：00	1名	〇训练用ターゲット	单体	30fc、20fc、10fc
チュートリアル4	8个	训练所	30：00	1名	〇训练用ターゲット	单体	30fc、20fc、10fc
※恶鬼の尾	8个	赎罪の街	30：00	4名	〇オウガテイル	单体	荒神骨片、荒爪、350fc
堕天使の卵	8个	赎罪の街	30：00	4名	〇ザイゴート	单体	天使壳、荒炮体、350fc
カウボーイ	8个	叹きの平原	30：00	4名	〇オウガテイル×4、ヴァジュラ	同时	荒神骨片、荒神骨片、350fc
※破戒の茧	8个	叹きの平原	30：00	4名	〇コクーンメイデン×2	同时	妖精棘、妖精壳、350fc
※铁の雨	8个	铁塔の森	30：00	4名	〇コクーンメイデン×2、〇オウガテイル×2	同时	妖精棘、妖精壳、350fc

难点分析　カウボーイ

本任务要求击杀4头オウガテイル（恶鬼），但同场还会有非常讨厌的ヴァジュラ（雷狮子）在E区出没，以我们现在的装备是无法和它抗衡的，因此没事别去招惹。如果任务目标跑到E区附近，可以使用狙击系子弹在远处把它拉回来再解决掉。假如非常不幸地被BOSS发现，就要利用NPC和BOSS周旋的时机赶快处理掉目标怪。



二星任务

从本难度开始玩家将要接触BOSS级别的讨伐任务，对于还是新手装备的我们来说，BOSS的攻击力非常高。出发前尽量带满回复类道具。另外，初期的素材比较缺乏，在完成任务的同时尽量沿路回收素材。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	要求击杀敌人	是否同场出现	任务报酬
应用チュートリアル	8个	训练所	30：00	1名	〇训练用ヴァジュラ	单体	30fc、20fc、10fc
※金刚の巨魁	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	〇オウガテイル×3、〇コンゴウ	同时	荒神骨片、荒爪、500fc
ワールウィンド	8个	叹きの平原	30：00	4名	〇コンゴウ、ザイゴート×2	单体	猿神小铠、猿神太鼓片、500fc
鳄1号	8个	叹きの平原	30：00	4名	〇グボロ・グボロ、コクーンメイデン×3	单体	龙种鳞、龙种炮、500fc
※鼠捕り	8个	赎罪の街	30：00	4名	〇オウガテイル、〇コクーンメイデン×2	同时	妖精壳、爆缩体、500fc
※鳄2号	8个	铁塔の森	30：00	4名	〇グボロ・グボロ、オウガテイル×2	单体	龙种鳞、龙种炮、500fc
※威光の残照	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	〇ザイゴート×3、コクーンメイデン×2	同时	荒炮体、天使壳、500fc
※コンクリート・ジャングル	8个	赎罪の街	30：00	4名	〇コンゴウ、〇ザイゴート×3	同时	天使壳、荒炮体、500fc
※スノーボール	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	〇オウガテイル×3、コクーンメイデン×3	同时	荒爪、荒神骨片、500fc
※战神の目覚め	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	〇シユウ、コクーンメイデン×3	单体	鸟神腱、荒神骨、500fc
シーウォール	8个	愚者の空母	30：00	4名	〇コンゴウ×2	同时	猿神小铠、猿神太鼓片、500fc
初霜	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	〇ザイゴート×4	同时	荒炮体、天使壳、500fc
蜗牛の売	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	〇オウガテイル、ザイゴート	同时	荒爪、荒神骨片、500fc
ウォーターミル	8个	铁塔の森	30：00	4名	〇グボロ・グボロ×2、オウガテイル	同时	龙种鳞、龙种鳞、500fc
斜阳	8个	愚者の空母	30：00	4名	〇シユウ	单体	鸟神腱、荒神骨、500fc
※グリーン・サラブレッド	8个	赎罪の街	30：00	4名	〇シユウ×2	同时	鸟神腱、荒神骨、500fc
※曙光	8个	愚者の空母	30：00	4名	〇コクーンメイデン×4、オウガテイル	同时	妖精棘、爆缩体、500fc
※ラット・トラップ	8个	铁塔の森	30：00	4名	〇オウガテイル×5	同时	荒爪、荒神骨片、500fc

难点分析　グリーン・サラブレッド

二星任务中有两个需要玩家同时面对两个BOSS的混战任务——グリーン・サラブレッド和シーウォール。シーウォール不是关键任务，可以跳过，等以后再来挑战。

该任务中玩家要同时和两头シユウ作战。号称“刚翼武神”的シユウ行动非常迅速，以我们现在的装备要同时对付两头不免有些吃力。本关的难点在于尽可能地推迟两头シユウ的合流时间。开场后两头シユウ分别在地图H区域和I区域，我们可以先把H区域的那头引致M区域战斗，这样它受伤后跑到I区域进行合流的路上我们有充足的时间拦截它，否则一旦让两头シユウ在一起将非常难应付。

三星任务

三星任务中将陆续出现和原种相比各方面能力都强化不少的“坠天种”，BOSS比二星任务难不少，想要打得轻松的话最好多刷素材，把全身的武器防具都进行随级强化。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	要求击杀敌人	是否同场出现	任务报酬
※苍穹の月	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ヴァジュラ、コクーンメイデン×3	单体	兽神毛、荒神骨、800fc
雹	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○オウガテイル堕天×3、コクーンメイデン×2	同时	鬼冰牙、鬼冰牙、800fc
ソルティ・ドッグ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○グボロ・グボロ×2、○オウガテイル堕天、ザイゴート	连续	龙种鳞、龙种鳞、800fc
※锖びた刃	8个	赎罪の街	30：00	4名	○シユウ、ザイゴート×3	单体	鸟神翼、鸟神翼节、800fc
※クラック・サニディン	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ザイゴート×2、○オウガテイル	同时	天使壳、荒炮体、800fc
※真昼の枭	8个	赎罪の街	30：00	4名	○コンゴウ、ザイゴート、コクーンメイデン×3	单体	猿神小铠、猿神骨、800fc
※溶けた铁	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○コクーンメイデン堕天（火）×5	同时	爆缩体、爆缩体、800fc
※レッド・アンタレス	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、コクーンメイデン堕天（火）×3	单体	骑士软铁、骑士铠、800fc
※黑の木马	8个	叹きの平原	30：00	4名	○クアドリガ、オウガテイル堕天×2	单体	战王钢、战王铠、800fc
雪鼠	8个	铁塔の森	30：00	4名	○オウガテイル×3、○オウガテイル堕天×2	同时	鬼冰牙、鬼冰牙、800fc
红莲の军马	8个	愚者の空母	30：00	4名	○クアドリガ	单体	战王钢、战王铠、800fc
※ピクニック・フィールド	8个	叹きの平原	30：00	4名	○コクーンメイデン堕天（火）×2、○ザイゴート堕天（火）	同时	堕天使壳、爆缩体、800fc
※兔狩り	8个	叹きの平原	30：00	4名	○オウガテイル堕天×2、ザイゴート	连续	鬼冰牙、鬼冰牙、800fc
※炎の盾	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、ザイゴート堕天（火）×3	单体	骑士软铁、骑士铠、800fc
※冬の夜明け	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ヴァジュラ、ザイゴート堕天（火）、コクーンメイデン堕天（火）×3	单体	兽神毛、荒神骨、800fc
※铁の吹雪	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○クアドリガ、オウガテイル堕天×2、コクーンメイデン	单体	战王钢、战王铠、800fc

难点分析

三星任务大部分都是单挑，并没有什么特别难的。惟一一场连续战斗任务“ソルティ・ドッグ”的讨伐怪物鳄鱼的血量和单挑时一样，而且要连续讨伐两头，如果输出不够的话时间将会很紧迫。但由于该任务不是剧情所需，打不过的可以等以后装备提升后再来挑战。如果玩家感到有点吃力的话，应该适当提升下自己的装备了。只要装备达到轻剑ナイフ改、大剑放电ブレード、巨剑虎剑的标准，再配上一个防御在200左右的盾，攻略起来都没问题。

四星任务

从四星任务开始便是上位任务，怪物的攻防能力有很大提升。玩家能在该难度的毕业考试中体会到本作高级任务的“精髓”——同场多个BOSS的大混战。混战中最重要的便是输出，需要玩家在极短的时间内消灭掉怪物，否则当怪物合流后等待玩家的只有被玩弄致死瞬间团灭的下场。单靠下位任务取得的装备很难应付，笔者建议先挑战单只荒神的任务，拿到相应的上位素材后把装备强化到上位级别再去同时对付多个BOSS。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	要求击杀敌人	是否同场出现	任务报酬
※暴风の洗礼	8个	铁塔の森	30：00	4名	○ザイゴート、○サリエル、ザイゴート×2	连续	爆缩体、荒炮体1500fc
雷神	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ヴァジュラ、○コンゴウ、コクーンメイデン×2	同时	猿神大骨、荒神骨、1500fc
トロイカ	8个	叹きの平原	30：00	4名	○コンゴウ、○コンゴウ堕天、オウガテイル堕天×1、ザイゴート×2	同时	猿神大骨、猿神大尾、1500fc
テキーラ・サンライズ	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、ザイゴート堕天（火）×3、コクーンメイデン×1	单体	荒切牙、骑士针、1500fc
スリングショット	8个	铁塔の森	30：00	4名	○クアドリガ、○グボロ・グボロ	同时	龙种大鳞、战王大铠、1500fc
ヘルズ・キッチン	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○グボロ・グボロ堕天（火）、コクーンメイデン堕天（火）×4	单体	堕龙鳞、龙种大炮、1500fc
※ヴィーナス・トラップ	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ヴァジュラ、ザイゴート×2	单体	荒神骨、兽神雷毛、1500fc
※雪原の阳光	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○グボロ・グボロ、○シユウ、オウガテイル×1、オウガテイル堕天×1	连续	龙种大鳞、鸟神大爪、1500fc
※霞	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○コンゴウ堕天、コクーンメイデン×1、オウガテイル堕天×2	单体	堕猿骨、堕猿铠、1500fc
※剑戟の刻印	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、ザイゴート×2、オウガテイル堕天×1	单体	荒切牙、骑士针、1500fc
※ヘマタイト・ローズ	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、○ヴァジュラ	同时	荒神骨、荒切牙、1500fc

难点分析　ヘマタイト・ローズ

四星任务的毕业考试，也是横在大多数玩家面前的一道坎。本任务中玩家要同时面对雷狮子+蝎子。任务的难点同样是如何把两头怪物分开。

任务开始时，狮子会在C～M区域来回移动，而蝎子则在H～F区域徘徊。

方法1：任务开始后迅速从E区域前往K区等待蝎子过来，并马上把它引诱至地图最右边的K区，成功引入后便完成了分离任务，此时要抓紧时间消灭蝎子，否则经过大约10分钟后狮子会移动到J区域附近，很容易就被它发觉并合流。

方法2：这个方法在无论如何都无法赶在狮子前往J区域前消灭蝎子的情况下使用。开场后直接前往C区域并把狮子引入地图最左边的N区域战斗。因为N区太过偏僻，玩家大可不用担心在战斗中被蝎子发现。但由于该区域地形太过狭窄，和移动速度快、攻击范围广的狮子战斗比较不利。击败狮子后即可前往D区域消灭蝎子。

五星任务

本难度起游戏的难度会明显上升。不少任务中玩家都要同时面对数个BOSS。如何利用地形优势把敌人分开单个击破成为制胜的关键。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	要求击杀敌人	是否同场出现	任务报酬
※修罗の宴	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ヴァジュラ、○シユウ	同时	荒神骨、鸟神大爪、1700fc
海软风	8个	愚者の空母	30：00	4名	○コンゴウ堕天、○クアドリガ、コクーンメイデン堕天（雷）×1	连续	堕猿骨、堕猿铠、1700fc
夏の虹	8个	叹きの平原	30：00	4名	○シユウ×3、コクーンメイデン堕天（火）×1、コクーンメイデン堕天（雷）×1	同时	鸟神大爪、荒神骨、1700fc
沼边の鹭	8个	铁塔の森	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、○グボロ・グボロ×2	同时	龙种大鳞、龙种大鳞、1700fc
弓と枪	8个	赎罪の街	30：00	4名	○クアドリガ、○シユウ堕天、ザイゴート堕天（冰）×2	同时	荒神骨、鸟神大爪、1700fc
※ブラック・アリゲーター	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ヴァジュラ、○グボロ・グボロ堕天（火）、ヴァジュラテイル（火）	同时	荒神骨、堕龙鳞、1700fc
※ピルグリム	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○コンゴウ×4	同时	猿神大骨、猿神大骨、1700fc
※春雷	8个	愚者の空母	30：00	4名	○シユウ堕天、ザイゴート堕天（雷）×3、オウガテイル×1	单体	鸟神大爪、荒神骨、1700fc
※ショッピング・モール	8个	赎罪の街	30：00	4名	○コンゴウ堕天×2	同时	堕猿骨、堕猿骨、1700fc
※スイート・ホーム	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○サリエル	单体	女神羽、女神钢、1700fc
※狩衣	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、○コンゴウ×2	同时	荒切牙、猿神大骨、1700fc
※原初の螺旋	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ウロヴォロス	单体	混沌铠、混沌苔、1700fc
ドロセラ	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○シユウ堕天、○グボロ・グボロ堕天（火）、ザイゴート	连续	堕龙鳞、龙种大炮、1700fc
ズブロッカ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○クアドリガ堕天	单体	堕王铠、堕王炮、2550fc
不动の火焰	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（火）、ヴァジュラテイル（火）	单体	炎骑铠、骑士钢、1700fc
サラセニア	8个	铁塔の森	30：00	4名	○サリエル堕天、コクーンメイデン堕天（雷）×2、ザイゴート、ザイゴート堕天（雷）	单体	魔女羽衣、女神羽、1700fc
ナッツクラッカー	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（雷）、コクーンメイデン堕天（火）×2、コクーンメイデン堕天（雷）	单体	雷骑铠、骑士铠、2550fc

难点分析

ブラック・アリゲーター

敌方配置是狮子+火鳄鱼，很多玩家由于不会把敌人分开导致卡在本关。火鳄鱼在地图中间的J区域，而狮子在地图右下角的F区域，并会在任务开始后朝J区域方向移动。先击破较容易对付的火鳄鱼，具体方法为任务开始后就用最快速度前往J区域，把火鳄鱼引入地图最上方的N区域，并在此区域消灭掉火鳄鱼即可。战斗中注意不要让它逃到M区域外，否则会被狮子发现。

难点分析

ピルグリム

五星任务中难度最高一关，玩家要同场对付四只猴子。由于开场就是在混战的状态，本任务建议使用容易逃跑的轻剑作战，并针对敌人的弱点使用雷属性武器。

方法1：开场后可以先使用狙击系子弹在远处把一只猴子引入地图最上方的P区域，并在此处迅速消灭掉，武器够好的话一头可以在四分钟内击破。只要消灭掉两头，剩下的两头就好办了。如果在P区战斗的时候不幸被多个敌人发现，建议使用SG类道具先定住敌人，在道具的效果时间里尽量减少敌人数量。

方法2：由于猴子的听觉非常灵敏，使用方法1无法成功的读者们可以尝试把猴子引入任务开始的ABC三个区域中逐个击破，由于该区域地形比较狭窄，和我们交战的猴子会起到“肉盾”作用——能帮我们挡住其他猴子的远程攻击。开始先利用SG类道具，集中火力消灭一头，接下来只要尽量保证不要和剩下的三头猴子同时交战，被秒杀的可能性不高。

六星任务

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	要求击杀敌人	是否同场出现	任务报酬
※コールド・ダムゼル	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ヴァジュラ、○プリティヴィ・マータ	连续	荒神骨、荒神骨、2000fc
龙神の吐息	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ウロヴォロス	单体	混沌爪、混沌苔、2000fc
※穴熊	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ヴァジュラ、○シユウ、○シユウ堕天	同时	荒神骨、荒神骨、2000fc
※ブレイク・ショット	8个	愚者の空母	30：00	4名	○クアドリガ堕天、ヴァジュラテイル（火）、コクーンメイデン堕天（雷）	单体	堕王铠、堕王炮、2000fc
※雪崩	8个	镇魂の废寺、	30：00、	4名	○グボロ・グボロ、○コンゴウ堕天×2、コクーンメイデン堕天（冰）、ザイゴート堕天（冰）	连续	龙种大鳞、堕猿骨、2000fc
※野兽の黄昏	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ディアウス・ピター、○プリティヴィ・マータ	同时	荒神骨、女王翼、2000fc
ネペンテス	8个	赎罪の街	30：00	4名	○プリティヴィ・マータ、コクーンメイデン堕天（冰）、ヴァジュラテイル（雷）、ザイゴート堕天（冰）	单体	荒神骨、女王翼、2000fc
コレクター	8个	叹きの平原	30：0	4名	○ボルグ・カムラン堕天（火）、○サリエル堕天	单体	骑士钢、女神羽、2000fc
セファロタス	8个	铁塔の森	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（火）、○シユウ、○シユウ堕天	同时	骑士钢、荒神骨、2000fc
サーマル・ジャケット	8个	铁塔の森	30：00	4名	○グボロ・グボロ堕天（冰）、コクーンメイデン堕天（火）×2、コクーンメイデン堕天（冰）×2	单体	龙种大鳞
※业火の盾	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ハガンコンゴウ	单体	猿神大骨、禁猿皮、2000fc
※黑耀石の生资	8个	愚者の空母	30：00	4名	○テスカトリポカ、ヴァジュラテイル（雷）	单体	荒神大铠、战王大铠、2000fc
※地底の狼烟	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○テスカトリポカ、○コンゴウ、コクーンメイデン	同时	荒神大铠、猿神大骨、2000fc
※魂の家	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○シユウ、○ボルグ・カムラン、オウガテイル、コクーンメイデン堕天（冰）×2	连续	骑士钢、荒神骨、2000fc
※シャークフィン	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ヴァジュラ、○グボロ・グボロ堕天（火）	同时	堕龙鳞、荒神骨、2000fc
※帝王の骨	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ディアウス・ピター、○ハガンコンゴウ	同时	猿神大骨、禁猿皮、2000fc
※デスストーカー	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（雷）、○ボルグ・カムラン堕天（火）	连续	雷骑铠、骑士钢、2000fc
※デッド・ブルーフ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○クアドリガ、○サリエル	同时	女神羽、战王大铠、2000fc

※希望	8个	エイジス	30：00	4名	○アルダノーヴァ	单体	月天钢、月天铠、2000fc

难点分析　野兽の黄昏

推荐武器：毒、火属性武器
铳：203式キャノン改

噬神者和狮子王直接宿命的对决。敌人配置为黑狮子+蓝狮子，一旦被两头敌人敌人汇合成功，招式追踪性强的黑狮子与拥有超大攻击范围的蓝狮子互相配合将使战斗难度提升不少。

本关的难点在于能让两头敌人分开的时间很少（最长只能分开3分钟）。任务开始后先往左边前往D区域，把在此处移动的蓝狮子引入地图最右边的K区域战斗，途中要注意别被黑狮子发现，否则会功亏一篑。在K区域战斗时应优先击破蓝狮子的前足，因为它这部位的防御力最低，可以在它要逃跑的时候集中攻击前足部位使它进入硬直，能有效防止它逃离战斗区域和黑狮子汇合。

难点分析　帝王の骨

推荐武器：神属性（真ややエガキ改、宝剑 王昭君 改）
铳：シールド改
推荐技能：防御范围扩大

敌人配置为黑狮子+雷猴子，雷猴子的听觉非常敏锐，要想使两个敌人分开需要费一番功夫。

任务开始时猴子在N～M区域移动，黑狮子则在E区域活动，因为雷猴子的防御力、血量都优于黑狮子，应该优先消灭掉黑狮子。任务开始后用最快速度前往地图最上面的P区域，并在路上使用陷阱、闪光弹等SG类道具拖延黑狮子的动作。在敌人汇合之前尽可能地削减黑狮子的血量，最好能在合流前能消灭掉。如果无法消灭，经过玩家SG道具的轮番轰炸后黑狮子的血量也所剩无几，此时可以让NPC将猴子拖住，自己迅速消灭黑狮子。

七星任务

任务名	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※复醒の狮子	炼狱の地下街	30：00	4名	◆セクメト、ヴァジュラテイル（火）×2	单体	禁鸟骨、禁鸟爪、3500fc
スイーパー	铁塔の森	30：00	4名	◆コンゴウ坠天、◆グボロ・グボロ、◆シユウ、ザイゴート坠天（冰）×1、ヴァジュラテイル（雷）×1	同时	龙种大鳞、鸟神空腱、3500fc
混沌の涡	叹きの平原	30：00	4名	◆ウロヴォロス	单体	混沌大骨、混沌钢铠、3500fc
水道管敷设工事协力	炼狱の地下街	30：00	4名	◆グボロ・グボロ坠天（火）、◆クアドリガ	同时	龙种大鳞、战王大铠、3500fc
※第5元素	エイジス	30：00	4名	◆アイテール、ザイゴート坠天（冰）×2	单体	魔神羽衣、魔神羽、3500fc
火と冰	赎罪の街	30：00	4名	◆ボルグ・カムラン坠天（火）、◆クアドリガ坠天	同时	坠王冰铠、荒神大铠、3500fc
アリゲーター・ハンター	铁塔の森、	30：00	4名	◆グボロ・グボロ坠天（冰）×2	同时	龙种大鳞、龙种大鳞、3500fc

难点分析　スイーパー

本关开场敌人只有一只冰猴子，击败它后剩余的两个目标鳄鱼和火鸟会同时出现。因此开场后要以最快速度解决掉冰猴子，如果浪费太多时间，玩家只能在极短的时间内同时面对剩下的两头敌人，很容易因为时间不足导致任务失败。

击败冰猴子后，鳄鱼在H地区出现，此时火鸟会在附近的E区活动，不要给它们合流的机会。由于火鸟会经常乱跑很容易被鳄鱼发现，加上鳄鱼更好对付，可以把鳄鱼引致角落单独消灭掉，只要输出够，可以利用无限硬直战术迅速消灭鳄鱼，之后再慢慢对付剩下的火鸟。

八星任务

从八星开始，G级别怪物强大的攻防能力再次给玩家带来不小打击，特别是蜘蛛、蝎子等大型怪物，一些本来杀伤力不小的招式威力再次提升，一旦命中足以致命。建议攻略时不要节省药品，任务开始前尽量使用提升HP最大值的药品达到提高生存率的目的。

任务名	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※暗の光芒	エイジス	30：00	4名	◆ウロヴォロス坠天	单体	坠天神铠、混沌大骨、4000fc
ケルベロス	炼狱の地下街	30：00	4名	◆シユウ坠天、◆セクメト、◆ディアウス・ピター	同时	坠鸟雷骨、禁鸟骨、4000fc
スクリュー・ドライバー	愚者の空母	30：00	4名	◆コンゴウ坠天、◆ボルグ・カムラン坠天（雷）、ザイゴート坠天（火）×1	同时	雷骑铠、坠猿大骨、4000fc
コヨーテの战士	叹きの平原	30：00	4名	◆テスカトリポカ、◆シユウ坠天	同时	坠鸟雷骨、鸟神空腱、4000fc
※ダブル・デート	镇魂の废寺	30：00	4名	◆プリティヴィ・マータ、◆サリエル坠天、ザイゴート坠天（火）×1、ザイゴート坠天（冰）×1	连续	女王骨、魔女翼、4000fc
ダーティ・ボム	铁塔の森	30：00	4名	◆ボルグ・カムラン坠天（火）、◆ヴァジュラ	同时	兽神大骨、兽神大牙、4000fc
恶德の终わり	赎罪の街	30：00	4名	◆サリエル、◆ディアウス・ピター	同时	兽神大翼、女神华羽衣、4000fc
※伪の太阳	エイジス	30：00	4名	◆アルダノーヴァ	单体	日天神铠、月天神铠、4000fc
紫电	镇魂の废寺	30：00	4名	◆シユウ坠天、◆クアドリガ、◆ハガンコンゴウ	同时	禁猿大骨、坠鸟雷骨、4000fc
ツナミ	愚者の空母	30：00	4名	◆アイテール、◆グボロ・グボロ坠天（冰）、コクーンメイデン坠天（火）×1、コクーンメイデン坠天（雷）×1	同时	魔神羽衣、魔神羽、4000fc

难点分析　暗の光芒

八星任务中的蜘蛛攻击力非常高，只要和它进行一次“亲密接触”就能体验到满血被秒杀的无力感，因此本任务是万万不可近战的，再多的药品都不够消耗。建议以高威力的铳为主作战，利用集中破坏的爆破弹可以轻松削弱这个大型单细胞动物。如果在战斗的时候蜘蛛使用下压等硬直较大的招式可以通过接近战回复OP来节省OP回复药。至于NPC们，反正救起来也是马上送死，别去白白浪费HP。

难点分析　ケルベロス

理论上要同时对付三个BOSS是不可能的，因此开场后需要马上使用“超视界”提高侦查范围，保证能随时得知敌人的位置。在战斗时尽量拖住敌人往角落跑，以免敌人在地图中央乱跑引来新的敌人。只要不让自己陷入同时面对3个BOSS的局面，攻略难度不会太大。另外，由于三个敌人对贯通系的抗性都很低，提前准备好贯通系的弹药攻击弱点部位能让战斗效率提升不少。

九星任务

九星等级的任务可以算是一个过渡期，敌人除了攻击力少许上升外，难度并没有多大改变。由于混战任务越来越多，建议出发前都携带提高侦查范围的道具“超视界”，随时能知道怪物的行动范围对分流敌人有很大帮助。

任务名	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※カルデラの火	エイジス	40：00	4名	◆ディアウス・ピター、ヴァジュラテイル（雷）×1、コクーンメイデン坠天（火）×2	单体	兽神大骨、帝王黑毛、4500fc
サイド・カー	愚者の空母	40：00	4名	◆ヴァジュラ×2	同时	兽神大骨、兽神大骨、4500fc
夜の斧	エイジス	40：00	4名	◆テスカトリポカ、ザイゴート坠天（雷）×2、コクーンメイデン坠天（雷）×1	单体	霸王铠、战神铠、4500fc
ダッチオーブン	炼狱の地下街	40：00	4名	◆セクメト、◆グボロ・グボロ坠天（火）×2	同时	龙种大鳞、龙种大鳞、4500fc
盗掘者の夜	镇魂の废寺	40：00	4名	◆クアドリガ、◆クアドリガ坠天	同时	冰王铠、荒神大铠、4500fc
仁王	愚者の空母	40：00	4名	◆コンゴウ坠天×2、◆ハガンコンゴウ、ザイゴート坠天（火）×1	同时	禁猿大骨、坠猿大骨、4500fc
※神の影	叹きの平原	40：00	4名	◆アルダノーヴァ坠天	单体	计斗铠、计斗神铠、4500fc
碎冰の尖兵	镇魂の废寺	40：00	4名	◆グボロ・グボロ坠天（冰）、◆コンゴウ坠天、◆クアドリガ坠天	同时	龙种大鳞、猿种大骨、4500fc
金星	赎罪の街	40：00	4名	◆ボルグ・カムラン坠天（雷）、◆テスカトリポカ	同时	霸王铠、雷骑铠、4500fc
鹕	エイジス	40：00	4名	◆ウロヴォロス坠天	单体	坠天神钢、坠天神铠、4500fc

十星任务

任务名	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※王の密会	赎罪の街	40：00	4名	◆ディアウス・ピター、◆アイテール	同时	兽神大骨、魔神羽、6000fc
ペスト・パージ	铁塔の森	40：00	4名	◆クアドリガ坠天、◆サリエル坠天	同时	冰王铠、荒神大铠、6000fc
萤	炼狱の地下街	40：00	4名	◆クアドリガ、◆ボルグ・カムラン坠天（雷）	同时	雷骑铠、荒神大铠、6000fc
象牙の塔	赎罪の街	40：00	4名	◆セクメト、◆ハガンコンゴウ、◆コンゴウ坠天、◆グボロ・グボロ坠天（冰）	同时	龙种大鳞禁猿大骨、6000fc
デス・マスク	铁塔の森	40：00	4名	◆テスカトリポカ、◆プリティヴィ・マータ	同时	霸王铠、女王骨、6000fc
※贵人の食卓	镇魂の废寺	40：00	4名	◆プリティヴィ・マータ、◆セクメト×2	同时	禁鸟骨、禁鸟骨、6000fc
不知火	エイジス	40：00	4名	◆アルダノーヴァ	单体	月天钢、月天铠、6000fc
セントエルモ	愚者の空母	40：00	4名	◆ディアウス・ピター、◆ボルグ・カムラン坠天（雷）	同时	兽神大骨、雷骑铠、6000fc
鬼姬	镇魂の废寺	40：00	4名	◆ボルグ・カムラン坠天（雷）、◆アイテール	同时	雷骑铠、魔神羽、6000fc
レディ・バタフライ	エイジス	40：00	4名	◆ディアウス・ピター、◆プリティヴィ・マータ	同时	兽神大骨、女王骨、6000fc
神话の复权	叹きの平原	40：00	4名	◆ウロヴォロス坠天	单体	坠天神钢、坠天神铠、6000fc
※イザヴェルへの道	エイジス	40：00	4名	◆アルダノーヴァ坠天	单体	计斗铠、阴阳比礼、6000fc

难点分析　象牙の塔

本任务中4个BOSS会同时出场，开场前使用"超视界"随时掌握敌人的位置。首先前往E区域把鳄鱼和猴子引致K区战斗，由于另外两头BOSS在C区附近，只要保证禁鸟不乱跑，并让自己的队伍保持不和两头以上的怪物战斗，要取胜不难。

难点分析　デス・マスク

本任务建议使用神属性武器战斗，准备好能穿墙的子弹并携带大量回复OP的道具。如果不使用此方法，蓝猫会在很短的时间里过来，到时候同时面对坦克+蓝猫对我方很不利，10星坦克强大的攻击力能轻易让我方团灭，混战中要躲避它的攻击非常困难。由于开场时坦克就在玩家附近，我们可以把其引入旁边的平台地带，利用地形优势隔墙攻击，此时NPC们会很敬业地帮助玩家阻止坦克接近我们，我们能在墙壁的另一边十分安全的使用子弹隔墙攻击，本任务中坦克的血量很低，可以在3分钟内轻易解决掉。只要坦克一死，剩下的蓝猫对我方威胁不大。

难点分析　贵人の食卓

算是本作中难度最高的一关，玩家需要同时和蓝猫+两只禁鸟战斗。本战建议使用火属性武器，如果有异常状态的武器更佳，并尽量选择近距离作战的队友（远距离战斗的队友很容易引来其他敌人）。当然，能提高视野的"超视界"别忘记携带。

由于本作的地图是寺庙，狭隘的地形对分流工作造成很大困难。三头敌人会在地图上方M、P、K三个区域活动，所幸蓝猫的听觉仅次于猴子，开场后我们可以从C区域前往G区域，运气好的话可以在M区域遇到蓝猫，利用子弹发出的声音能很轻松地吸引住蓝猫注意力，此时要迅速把它引入地图最下方的A区战斗。（此时一定要快，否则很容易被禁鸟发现。）

和蓝猫战斗尽量将它稳住，不要让其离开A区域，否则可能会被禁鸟发现。在战斗中请节省各类回复道具，否则在之后和禁鸟的战斗中会发现HP根本不够用，它往往一招便能打掉我们80以上的HP……如果实在没拦住蓝猫，它会前往H区域进行捕食回复体力，如果前往E区域捕食基本可以放弃任务了，100%会被禁鸟发现。前往H区域的路上比较安全，追到蓝猫后可以把其再次引入A区域。

消灭蓝猫后本任务算是完成了一半，由于禁鸟的攻击力很高，同时面对两只还是很容易发生悲剧。我们可以从D区域前往K区域，把在这里活动的一头禁鸟引入下方的A区域战斗，此时需要玩家以最快的速度消灭其中一头禁鸟，否则时间不够的话可就前功尽弃了。





路人少年，变身为拯救世界的绝对英雄！

日本一Software曾经为玩家们奉献了包括“《魔界战记》系列”在内的多部优秀作品，这款《绝对英雄改造计划》就出自《魔界战记》的制作小组，不过和《魔界》战棋式游戏方式不同的是，本作是一款类似于“《风来之西林》系列”的迷宫类RPG。变化多端的随机迷宫、一旦失败满盘皆输的游戏设定让本作玩起来紧张感十足，而与《西林》不同的是，游戏特别突出了“改造”这一主题，主人公的培养成长有着相当高的自由度和深入性，可以毫不夸张地说，其游戏性甚至不亚于任何一款同类游戏。而起用人气画师今泉昭彦、与电击文库进行合作等也是本作的一大噱头，进一步增添了其魅力。

文 alejandro

RPG	绝对英雄改造计划 絶対ヒーロー改造計画		
日本一Software	2010年3月11日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

操作简介

键位	功能
十字键	移动/选择
滑杆	据点中为移动/迷宫中向上滑动为举起的快捷键，向下滑动为调出道具菜单的快捷键
△	打开菜单/剧情中为快速跳过剧情
□	据点中为跳跃/迷宫中按住后为显示地图上的网格/迷宫中按住后向上滑动滑杆为咏唱特殊技的快捷键、向下滑动滑杆为发动特殊技的快捷键/迷宫中按住后配合十字键为改变主人公的朝向
○	攻击/确定
×	取消/按住后配合十字键为高速移动
L/R	左右转动视角/与□键同时按住为拉近、拉远视角
SELECT	迷宫中切换显示迷你地图

絶対ヒーロー改造計画

基本系统

主人公各项参数

选择“ステータス”可以查看主人公的各项参数，下面分别针对它们进行简单介绍。在“ステータス”菜单界面中按□或十字键的左右可以翻页，查看主人公的特殊技、技能（スキル）、人体改造对装备能力的补正，以及心理阴影（トラウマ）等。

参数	含义
HP	即主人公的体力，体力为0时便会战斗不能，强制回到据点。
SAT	近距离攻击力，该数值越高，近距离攻击手段对敌人造成的伤害也就越大。
SDF	近距离防御力，该数值越高，对近距离攻击手段的防御能力也越高。
LAT	远距离攻击力，该数值越高，远距离攻击手段对敌人造成的伤害也就越大。
LDF	远距离防御力，该数值越高，对远距离攻击手段的防御能力也越高。
HIT	命中率，决定主人公的攻击打中敌人的概率。
SPD	敏捷度，影响主人公回避敌人攻击的几率。
LV	主人公目前的等级，打完迷宫或战斗不能后等级会自动回到1级的初始状态。
EXP	主人公目前的经验值，积累经验值便可升级。
JM	跳跃能力，如果跳跃力过低，那么就无法直接跳上高的平台。

属性耐性



在参数菜单中还可以看到三个属性图标（火焰、旋风、水），它们分别代表主人公对炎、风、水三种攻击属性的耐性。耐性的基础值为0，当其为正数时代表对该属性耐性较高、负数时则代表耐性较低。举个例子，如果炎属性耐性为50%的话，那么主人公在受到炎属性攻击时，就可以降低50%的伤害，而主人公在使用炎属性的攻击或魔法时，威力则会提升50%；如果是-50%的话，情况则刚好相反。

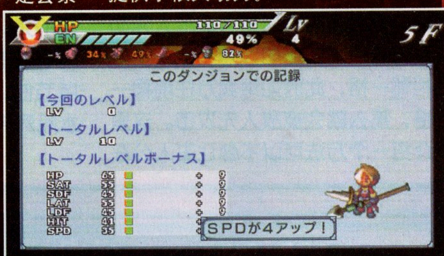
基本规则

本作和《风来之西林》同属迷宫冒险类游戏，每次进入迷宫，其构造会自动发生变化，充满了不确定因素。如果主人公在迷宫中战斗不能则会强制回到据点，除了等级回到1之外，身上的金钱、道具也会全部消失，强制或意外关机效果也是一样。如果成功攻克迷宫，则身上的金钱、道具会保留，但等级依然会回到1，也就是说，玩家每次进入迷宫都会以1级的初始状态开始。



累计等级

与其他同类游戏不同的是，本作除了主人公每次进入迷宫都会变为1级的等级（LV）之外，还存在着一个累计等级（Total Level，简称TLV）。与LV不同的是，TLV是会累积加算的，即使主人公完成迷宫、或者在迷宫中死亡，在离开迷宫之后其等级也会叠加并得到保留。随着TLV的提升，主人公的基本能力值也会跟着成长，虽然提升的幅度没有LV提升时那么明显，但日积月累同样不可忽视。即使刚进迷宫时同样都是LV1，但根据TLV的不同，主人公的能力可能也会有很大变化。因此本作虽为《西林》类游戏，但屡败屡战、或者反复挑战迷宫来练级（TLV）提升主人公能力也是可行的，这也为玩家们培养角色提供了很大动力。



HP&EN

进入迷宫后，在角色的HP槽下方可以看到一条水蓝色的EN槽，其性质其实就等同于《西林》中的满腹度。在通常状态下，主人公每移动5格就会使EN减少1%，根据装备情况该数值还会提升。当EN变为0时主人公不会立即死亡，而是会开始慢慢减少HP，此时可以吃下食物（主要是肉类，回复HP的道具也可以少量回复）来回复EN。而当主人公的HP没有处于全满状态时，只要EN有残余，那么只要来回移动就会逐渐回复HP。不过要是在迷宫中到处乱走的话难免会招惹危险，这里有个小窍门，那就是在原地站立的状态下同时按○和×键，这样主人公就会在原地踏步，用来回复HP就安全多了，当然，这种方法仍会消耗EN，因此要注意EN的残量。



据点设施&设施效果

在据点中，有着各种各样的设施，包括了“我的家”（マイホーム）、锻冶屋等。本作中的设施丰富多样，不过最多只能在据点中配置其中的6种。和据点右上角的设施管理员ヘレン对话即可对据点中设置的设施进行更改，并变更设施中的人员。

在迷宫中按△键调出菜单会发现“设施效果”这个选项，可以让玩家在迷宫中简易使用据点中配置的设施的效果。设施效果的内容会根据玩家在据点中配置的设施而发生变化，如在据点配置了“我的家”则可以在迷宫中让老婆给你送爱心便当，配置了锻冶屋则可以在迷宫中让其帮你修复一次武器防具等。



我的家

玩家可以将获得的金钱上缴给老婆，每达到一次缴纳要求，旁边的仓库中就会多一页用来存放更多物品。仓库最多可扩充到35页，大约需要给老婆缴纳28万以上的金钱才能将仓库升级到最大。设施效果为让老婆送回复EN的爱心便当。

锻冶屋

修理道具的耐久度（COND），并对道具进行合成，合成不仅可以强化道具的基础能力，还可以对特殊技、技能（スキル）等进行移植。不过注意，与电击文库相关的武器上所附带的特殊技无法移植。在锻冶屋中，还能对装备的颜色进行变更。迷宫中的设施效果同样为修理、合成，每呼出一次只能修理或合成一次。



暗之诊疗所

进行人体改造，从而强化主人公的能力。在诊疗所中还可以买到一些基础的人体改造强化装置。无设施效果。

大篷车（キャラバン）

事先需要设定在迷宫中的哪层遇到大篷车，这样当在迷宫中来到该层时，就会进入简易据点，使用配置在据点中的设施的功能，设施中配置的人员也会同时出现，不过也会有配置人员脱离没有到达这里的情况，这样就无法使用对应的功能了。在简易据点中可以存盘，将其设置在BOSS战前非常方便。设施效果为在迷宫中指定阶层出现简易据点。



卫星炮

需要在迷宫中踩过卫星炮后才会首次开启。在据点中配置卫星炮，在迷宫中就可以使用“援护射击”指令，使用后会开始倒计时，倒计时结束时卫星炮发动，主角所在房间中的敌我无差别遭到炮击立即死亡，因此在倒计时结束前应该快速离开房间。用炮击杀死的敌人无法获得经验值。

宅配屋

在据点配置该设施后，迷宫中的“设施效果”选项中就会多出“宅配コール”这一项，选择之后可以呼唤出配送员，将身上携带的道具传送回家中的仓库，当道具袋快满时使用很方便。而配送回仓库的道具，就算主人公不幸身亡也不会消失。

宇宙警察署

可以事先将武器防具交给工作人员保管，这样在迷宫中使用设施效果“紧急变身”，就可以瞬间让主人公换上保管的装备。在BOSS战前快弹尽粮绝时，使用该设施效果换上强力的武器防具甚至有力挽狂澜的作用。

教会

TLV达到100以上时才会开启，作用是用来调整迷宫中出现的敌人的强度，玩家可根据自己的需要提高或降低敌人的能力。注意，难度变更后即使将教会移出据点，也会一直维持该难度，想要变更难度只有再次将教会设置在据点中再通过对话进行设置。

保险屋

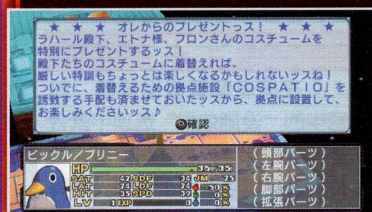
缴纳一定的保险金，这样即使在迷宫中不幸身亡，身上的钱和道具也不会全部消失。战斗不能时返还的金钱比例以及道具的个数与玩家缴纳的保险金多少有关，缴纳得越多，返还得也就



越多。所需缴纳的保险金的多少与玩家的当前TLV有关。当存入的金钱高出必要的最大保险金时，这些钱就可以由玩家自由取出，因此也可以将其当银行来使用。

虎穴（トラの穴）

应募10个里地球人后出现的设施。可以对配置店员的能力进行强化。



常去的咖啡店（いきつけの喫茶店）

作用为改变主人公和道具的名称。

换装屋（COSPATIO）

需要拿到换装道具后才能开启，在这里可以给主人公换上“《魔界战记》系列”或电击文库中角色们的衣装。不过有个更快捷的方法令其开启，那就是和据点最下方的普利尼对话，在10秒内对话10次（为保证成功，请先将对话速度设定成最快）就可以获得《魔界》中的三套换装，这样换装屋就能开启了。

战斗系统

移动&朝向

在迷宫中按一下十字键，主人公便会朝着对应的方向移动一格。按住×键后再按十字键，主人公便会高速移动，高速移动下就算经过有道具可捡的地面，也不会自动将道具拾起来。按住□键再配合十字键即可改变主人公的朝向，比如你正侧对着敌人无法攻击到敌人时，大可不必按十字键让主人公往敌人方向移动来改变朝向，从而白白浪费一次行动机会让敌人先攻击，而是可以直接用□+十字键的方式来改变朝向，这不算一次行动，因此敌人不会跟着一起行动。

敌人的索敌范围

迷宫中敌人周围可以看到一些白色的格子，这代表敌人的索敌范围，相当于敌人的视野。如果主人公进入了该范围之内，那么就会被敌人发现，此时格子会变成红色，敌人会一直追赶着你行动，直到你再次离开范围。反之，如果你没有进入索敌范围，就算相隔不是很远，敌人也不会发现你。本作和《西林》一样是“我动敌也动”的，即主人公行动的同时，敌人也会跟着行动，因此如果同时被多名敌人发现，那么在主人公移动的时候，他们会同时追杀过来，情况会对我方非常不利。另外需要注意的是，当发现了主人公的敌人进入到其他尚未发现主人公的敌人的索敌范围中时，那么原本未发现主人公的敌人也会察觉到主人公。

当在迷宫中将敌人打倒时，他们临死前会发出“哇”的一下叫声，这在本作中叫做“断末魔”，是一种被打倒的敌人向同伙通报侵入者的手段。即当发出断末魔呼叫的敌人的索敌范围与其他尚未发现主人公存在的敌人的索敌范围重合时，后者也会发现主人公的存在，因此选择在哪里将敌人消灭显得很重要，能离其他敌人远点就尽量远点。



普通攻击

在武器有效攻击范围内按○键即可用普通攻击来攻击敌人。如果装备的是近身武器，那么就只有在与敌人相邻的情况下才能攻击到敌人了。而根据敌我之间的移动情况，有时会出现可能会被敌人先制攻击的情况，比如我方和敌人正好相邻一格，此时如果我方往前移一格，那么就会被敌人先攻击。这里介绍一个方法可以不必让主人公在这种情况下被敌人先制，那就是在原地按○键挥一下武器，那么敌人便会继续行动上前一格，那样我方就可以先攻击敌人了。

玩家可以同时在左右腕上都装备武器，这样就会形成二刀流，一次攻击就会有两把武器对敌人造成伤害，削减敌人更多HP。但要注意的是，二刀流所消费的EN比通常状态下要多，因此用起来应该有所节制，否则就只能看着EN像流水般消耗了。

道具

本作中道具的获得途径主要有三种：在商店中购买、迷宫内捡到、杀死敌人时掉落。后期有些迷宫中捡到道具的几率很低，因此玩家可以事先准备好一些道具装备带入迷宫。装备品除了能提升玩家的能力外，还具有各种特别能力，比如附带特殊技、发挥技能效果（スキル）等，具体可在道具状态画面中按滑杆的左右来确认。查看道具的情况会发现它们有一项COND值，这代表的是道具的状态，即目前所装备的道具的消耗情况。不断使用武器攻击、或是装备防具承受敌人攻击，这项数值均会减少，而当COND降低时，道具的性能也会随之下降，变为0时对我方能力几乎没有加成，无法发动其附带的特殊技，而且连其基本特性也会丧失，如原本远程攻击的铳在COND变为0时，将无法攻击远处的敌人。当COND较低时，玩家可以用其他道具来代替，或者在锻冶屋中花钱进行修复。在迷宫中时，主人公EN下方的一排图标和数值就代表目前主人公头部、左右腕、脚部、扩张这五个部位所装备的物品的COND值情况，一目了然。



特殊技

除了主人公自己学会的特殊技外，更多的特殊技是附带在装备上的，需装备对应武器、防具后才能在战斗中使用，发动特殊技需要消耗主人公的EN，消耗量因特殊技性能而定，而当装备的COND为0时则无法发动其附带的特殊技。战斗中按△键调出菜单选择“特殊 咏唱”（或者按住□键后再向上滑动滑杆）即可咏唱特殊技，需要经过一回合的准备时间。咏唱之后画面右上角会出现咏唱完毕的特殊技的名字，并不会自动发动，因此玩家可以根据实际的需要灵活地选择发动时间（菜单中选择“特殊 发动”或按住□键后再向下滑动滑杆）。面对一些强敌时，可以事先在其索敌范围外咏唱完特殊技，接近后再进行发动。

另外，在迷宫中不断杀敌，主人公HP槽前方的V字槽就会不断积蓄，当积蓄满后，菜单中会多出一个“マケモード”的选项，选择之后即可进入英雄模式，此时玩家可从各项有利效果中选择一项，比如提高SAT、遭到敌人攻击时反弹部分伤害等。

本作中不仅主人公有特殊技，敌人也会使用特殊技，如果吃到敌人的特殊技会扣除我方很多体力。对于敌人的特殊技，玩家可以用“防御”指令来进行防御，这样就可以最大限度地降低所受伤害（大部分状态下甚至可以不受伤害）。因此当看到敌人头上有咏唱的权状标记时，记得马上使用防御指令。

特殊技一览

固有技

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
マケぱんち	5	D	SAT	–	服装：マケレンノジャー	主人公在剧情中学会的特殊技
爱の铁拳	10	C	SAT	–	服装：マケレンノジャー	主人公在剧情中学会的特殊技

剑

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
一文字スラッシュ	5	E	SAT	–	ダガー	–
地走りブレード	8	D	SAT	–	ロングブレード	–
ダイナミック・斩	15	B	SAT	–	マケレンソード	–
十文字斩り	10	S	SAT	–	剑技の心得1＋剑技の心得2	–
Vエクストリーム	20	S	SAT	–	剑技の心得1＋剑技の心得3	–
チェーンソード	15	S	SAT	–	剑技の心得2＋剑技の心得3	–
红莲の双翼	8	A	SAT	–	赞殿遮那	来自《灼眼のシャナ》的特殊技
木刀コンボ	8	A	SAT	–	木刀	来自《とらドラ！》的特殊技
冬樱一闪	10	S	SAT	–	冬樱	来自《アスラクライン》的特殊技
一突き	10	A	SAT	–	まーちゃんの包丁	来自《嘘つきみーくんと坏れたまーちゃん》的特殊技
二重斩击	10	S	SAT	–	レーザーブレード	来自《ラプンツェルの翼》的特殊技
ケーキカット	10	B	SAT	–	黑のケーキナイフ	来自《轮环の魔术师》中的特殊技
ナイフスロー	10	B	LAT	–	神银钢のナイフ	来自《ダブルブリッド》的特殊技
浑身の一击	10	B	SAT	–	黑の骑士の剑	来自《タザリア王国物语》的特殊技
牛乳喷射	5	C	SAT	–	牛乳	来自《吸血村へようこそ》的特殊技

枪

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
闪枪	3	E	SAT	–	アイアンスピア	–
龙王の枪	10	C	SAT	–	スティールランス	–
突击ランサー	12	B	SAT	–	マケレンランス	–
无名察枪	10	A	SAT	–	枪技の心得1＋枪技の心得2	–
大旋枪	20	S	SAT	–	枪技の心得2＋枪技の心得3	–
连突风车	30	S	SAT	–	枪技の心得1＋枪技の心得3	–
穿孔击	10	C	SAT	–	人体穿孔机	来自《C3-シーキューブ》的特殊技

斧

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
结界断	10	D	SAT	–	ハチェット	–
シャドーサイス	15	C	SAT	–	バトルアックス	–
地割り狭击	30	S	SAT	–	マケレンアックス	–
ぴぴるぴ～	10	A	SAT	–	エスカリボルグ	来自《扑杀天使ドクロちゃん》的特殊技
ガチンコハンマー	10	A	SAT	–	那波のハンマー	来自《乃木坂春香の秘密》的特殊技

杖

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器 服装	备注
ファイア	3	D	LAT	炎	木の杖	RANK1～4★
メガファイア	5	C	LAT	炎	木の杖	RANK3～4★
オメガファイア	8	B	LAT	炎	木の杖	RANK5～6★
ウインド	3	D	LAT	风	ジュエルワンド	RANK1～4★
メガウインド	5	C	LAT	风	ジュエルワンド	RANK3～4★
オメガウインド	8	B	LAT	风	ジュエルワンド	RANK5～6★
クール	3	D	LAT	水	冰の杖	RANK1～5★
メガクール	5	C	LAT	水	冰の杖	RANK3～4★
オメガクール	8	B	LAT	水	冰の杖	RANK5～6★
メテオインパクト	15	S	SAT	–	メルルの杖	来自《俺の妹がこんなに可爱いわけがない》的特殊技

铳

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
ラストシュート	5	D	LAT	–	ハンドガン	–
ギムレットガン	10	C	LAT	–	ショットガン	–
ペンタバースト	15	B	LAT	–	マケレンバズーカ	–
ガンプレイ	10	C	LAT	–	铳技の心得1＋铳技の心得2	–
二丁拳铳乱れうち	25	S	LAT	–	铳技の心得1＋铳技の心得3	–
ツインバスター	15	B	LAT	–	铳技の心得2＋铳技の心得3	–
クイックドロー	5	C	LAT	–	カノン	来自《キノの旅》的特殊技
ニューラライザー	10	C	LAT		宇宙铳	来自《MIB》的特殊技

其他武器

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
白银旋风	10	C	SAT	–	白银りょうげ	来自《アカイロ/ロマンス》的特殊技
远弓	10	C	LAT	–	晴凛の弓	来自《ご主人样は山猫姫》的特殊技

盾

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
シールドバッシュ	5	D	LAT	–	ショートシールド	–
めんこ起こし	10	C	LAT	–	ビームシールド	RANK3★以上

头部

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
昆虫相扑	5	D	SAT	–	シザーヘッド	–
太阳フラッシュ	5	D	–	–	ちょうちん玉	–
アングラリフト	5	D	SAT	–	ドリルヘッド	–
ちゃせん投げ	5	E	SAT	–	殿样スタイル	–
ラウンドトリップ	10	D	SAT	–	グレートホーン	–
邪眼の瞬き	10	E	LAT	–	邪眼	–
丑の刻参り	8	E	LAT	–	丑刻はちまき	–
バイトバイパー	5	D	SAT	–	スネークヘアー	–
ボーンコールド	5	D	SAT	–	ドクロフェイス	–
全方位ブラスト	15	D	SAT	–	ロボ刑事仮面	RANK3★以上
假面舞踏会	5	D	LAT	–	あやしい假面	–
マジックアワー	8	E	LAT	–	シルクハット	–
鼬火	10	C	LAT	–	イタチさんの耳	来自《ほうかご百物语》的特殊技
ポータル作成	5	–	–	–	–	
ポータルワープ	5	–	–	–	–	
ヘッドスター	15	A	–	–	ミッキーフェイス	–

左腕

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
ファントムドリル	5	D	SAT	ドリルL	–	
龙裂爪	5	D	SAT	–	ドラゴンクロウ	–
アイスブレイク	8	E	SAT	水	冰结大拳	–
ブリザードパンチ	15	C	SAT	水	冰结大拳	RANK5★以上
ハードコリジョン	5	D	SAT	–	ロボットアームL	–
蜂巢炮	5	E	LAT	–	ガトリングガン	–
ギミックブレイク	5	E	–	–	ギガントロック	–
ロックハンド	5	C	SAT	–	ギガントロック	RANK4★以上
シャボンブレード	5	D	LAT	水	マーメイドの腕L	–
スネークビーム	8	D	LAT	–	コブラファング	–
スネークバインド	12	C	LAT	–	コブラファング	RANK4★以上
雷槌	15	B	SAT	风	ハンマーアーム	–
マケレオン槌	20	A	SAT	–	ハンマーアーム	RANK5★以上
カースフィンガー	10	C	SAT	–	カースハンド	–
咒怨	20	A	SAT	–	カースハンド	RANK5★以上
ロケット流星拳	10	C	SAT	–	ロケットパンチL	–
千手ブレード	10	C	SAT	–	デュアルアームL	–
ぴりぴりねこ	10	B	SAT	–	ねこねこナックル	来自《オオカミさんシリーズ》的特殊技
ひよこのマーチ	10	C	SAT	–	ひよこの人形	来自《パラパ》的特殊技

右腕

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
パンチングガン	7	D	LAT	–	アームガン	–
地盘エンド	8	D	SAT	–	ドリルR	–
爆热天升	8	D	SAT	炎	灼热大拳	–
火鸟天翔	15	C	SAT	炎	灼热大拳	RANK5★以上

アームブレス	5	D	SAT	—	ロボットアームR	—
电击フック	5	D	LAT	—	チェーンフック	—
ターザンキック	5	D	LAT	—	チェーンフック	RANK4★以上
铁球ぶん回し	5	D	SAT	—	トゲトゲナックル	—
暴伦愚	10	C	SAT	—	トゲトゲナックル	RANK4★以上
アトランティック	10	C	LAT	水	マーメイドの腕R	RANK3★以上
エネミーシュート	5	D	LAT	—	クロスボウ	—
瞬雷	8	D	LAT	风	クロスボウ	RANK4★以上
ステイクバンカー	15	B	SAT	—	パイルバンカー	—
食うぜつ	10	D	SAT	—	ゲーターバイト	
咬むぜつ	20	C	SAT	—	ゲーターバイト	RANK3★以上
ウネリングアーム	8	D	SAT	—	ウネウネアーム	—
ホーリーナッパー	10	C	SAT	—	ホーリーナックル	—
ファンネルブロー	5	D	SAT	—	ロケットパンチR	—
マルチ斗法	5	D	SAT	—	デュアルアームR	—

脚部

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
ドラッツェネスト	5	D	LAT	风	ホバークラウド	—
タイダルウェイブ	10	D	LAT	水	マーメイドテール	—
ネコネコ大行进	5	D	LAT	—	ねここたつ	—
スピニングシェル	15	D	SAT	—	タートルレッグ	RANK3★以上
フォイヤーフライ	5	E	LAT	—	アーミータンク	—
バタ足プリニー	5	D	LAT	—	プリニージェット	—
自爆	1	D	—	—	プリニージェット	—
デルタドリーム	15	A	SAT	—	ケンタロスボディ	RANK5★以上
地中潜行	5	—	SAT	—	サソリボディ	—
蛇极技	8	D	SAT	—	スネークレッグ	—
百鬼夜行	5	D	LAT	—	幽体离脱体验	—
デスドライブ	15	B	SAT	—	デスビーグル	RANK3★以上
しっぽコプター	8	C	SAT	—	ふさふさのしっぽ	—
ナパームボム	10	C	SAT	—	ナパームボディ	—
アブソープション	5	D	SAT	—	悪魔のしっぽ	—
バズソーキック	5	D	LAT	—	ハーピーレッグ	—
ボトムスター	15	A	—	—	オル・ドラボディ	—

扩张

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
操羽刃	5	E	LAT	—	ハーピーウィング	—
ロケットサーカス	10	D	LAT	—	Rブースター	RANK3★以上
デビールウィング	8	D	LAT	—	バットウィング	—
磷光の翼	7	D	SAT	—	ホーリーウィング	—
ツインシュート	8	D	LAT	—	长距离カノン	—
マタドール	10	E	SAT	风	かっこいいマント	RANK3★以上
アローレイン	10	D	LAT	—	矢筒	—
荷电粒子炮	15	E	LAT	风	雷太鼓	—
ビッグフィッシュ	8	D	LAT	—	マーメイドフィン	—
ルーンパピヨン	8	D	LAT	—	蝶の羽根	—
时空制御	10	C	LAT	—	D3	来自《ウィザーズ・ブレイン》的特殊技
リアスター	15	A	LAT	—	バールウィング	

其他

技能名	消费EN	威力	依靠能力	属性	附于的武器/服装	备注
テラスター	30	S	LAT	—	邪神の头＋邪神の身体＋邪神の翼	—

特殊合体技

名称	消费EN	威力	必要特殊技
极大消灭魔法	5	S	ファイア＋クール
ファイヤー一文字	10	C	一文字スラッシュ＋ファイア
ウィンド一文字	10	C	一文字スラッシュ＋ウィンド
クール一文字	10	C	一文字スラッシュ＋クール
ダイナミック・炎	20	A	ダイナミック・斩＋ファイア
ダイナミック・岚	20	A	ダイナミック・斩＋ウィンド
ダイナミック・冻	20	A	ダイナミック・斩＋クール
火炎闪枪	10	C	闪枪＋ファイア
疾风闪枪	10	C	闪枪＋ウインド
冰结闪枪	10	C	闪枪＋クール
炎王の枪	15	B	龙王の枪＋ファイア
风王の枪	15	B	龙王の枪＋ウィンド
寒王の枪	15	B	龙王の枪＋クール
炎击ランサー	20	A	突击ランサー＋ファイア
岚击ランサー	20	A	突击ランサー＋ウィンド
冰击ランサー	20	A	突击ランサー＋クール
炎上断	10	C	结界断＋ファイア
龙卷断	10	C	结界断＋ウィンド
冻结断	10	C	结界断＋クール
ファイアサイス	12	B	シャドーサイス＋ファイア
ウィンドサイス	12	B	シャドーサイス＋ウィンド
クールサイス	12	B	シャドーサイス＋クール
地割り炎击	15	S	地割り挟击＋ファイア
地割り风击	15	S	地割り挟击＋ウィンド
地割り冰击	15	S	地割り挟击＋クール
ラストファイア	10	C	ラストシュート＋ファイア
ラストウィンド	10	C	ラストシュート＋ウィンド
ラストアイス	10	C	ラストシュート＋クール
ギムレット炎	15	B	ギムレットガン＋ファイア
ギムレット风	15	B	ギムレットガン＋ウィンド
ギムレット冰	15	B	ギムレットガン＋ファイア

技能



技能（スキル）和特殊技一样，也是附带在武器、防具上。和特殊技不同的是，只要装备了附带技能的武器防具，那么这些技能就会自动发挥效果，无需玩家选择指令来使用，相当于其他游戏中的“被动技能”。

头部

技能名	效果	附带于装备名
爆弹魔	投掷出去的物体会爆炸	プリニーハット
クワバサミ	在举起东西的状态下也能进行攻击	シザーヘッド
视野扩大	在道路上的视线范围变大	ちょうちん玉
落石无效	令落石类的陷阱无效	ドリルヘッド
やせがまん	移动时消耗的EN降低50%	食欲促进机关
仙术	咏唱属性魔法时使用魔法的等级提升一级	立派なおひげ
マップメイク	在迷你地图上显示楼层的所有地形	ネコミミ
武士道	在敌人正面攻击时给敌人造成的伤害提升25%	殿様スタイル
舍て身	无法防御但攻击力提升25%	キケンダーハット
暗杀	在敌人背面攻击时必定出会心一击	グレートホーン
デビルアイ	可以查看到敌人的弱点	ダークマスク
混乱无效	混乱状态无效	マーメイドヘルム
ものまね	在没有咏唱特殊技的情况下，可以学会受到的敌人攻击技	邪眼
ポータルワープ	可以瞬间移动到投了天使之轮的地点	エンジェルリング
魔力开放	魔法系特殊技伤害＋25%、物理系特殊技伤害−25%	ウィザードハット
咏唱キャンセル	攻击咏唱中的敌人时可令其咏唱中断	キョンシーハット
ステルス	就算进入敌人的索敌范围内，第一个回合也不会被发现	丑刻はちまき
暗黑无效	暗黑状态无效	カミカゼゴーグル
毒性变异	攻击中毒的敌人时，有25%的几率一击必杀	スネークヘア
无机物を食べる	可以吃下无机物道具	ドクロフェイス
ギミックサーチ	可以在地图上看到隐藏的陷阱	ロボ刑事假面
有机物を食べる	可以吃下平时无法吃的有机物食物	ウルフマスク
引きこもり	原地不动连续攻击的话给予的伤害提升	ドワーフヘルム
毒无效	毒无效	ガスマスク
无音杀	杀死敌人时敌人不会发出断末魔叫声	あやしい假面
バイタルゲイン	每次打倒敌人时回复少量EN	シルクハット
猫にごはん	掉落的金钱无法获得但可以吃掉	ネコサーヘルム
エネミーハント	在迷你地图上显示本层所有敌人	ロボ触觉
SAT依存技强化	强化SAT依存技	デスダーク头
邪神の头	将邪神の头、邪神の身体、邪神の翼全部装备时，可以使用特殊技“テラスター”	ミッキーフェイス
サモエド假面	当装备剑和披风时能力提升	サモエド假面
睡眠菊	一定几率附加睡眠效果	式神のレキ
ショック吸	减轻受到的所有攻击伤害	ぐるぐる布团
私の痛みよ	每次受到伤害时攻击力提升	ゴシックリボン
スターオーラ	受到来自人形敌人的伤害减轻20%	ルシリアの发饰り

左腕

技能名	效果	附带于装备名
地团驮	随着踏步的次数掉落率上升	ドリルL
水属性付加	普通攻击变为水属性	冰结大拳
パワーリフト	举起物体移动时消耗的EN和平时相同	ロボットアームL
フルバレット	攻击离自己2～3格的敌人时有20%的几率会心一击	ガトリングガン
混乱追加	普通攻击、投掷追加混乱效果	ギガントロック
エコ魔力	使用特殊技时消耗的EN减少25%	マーメイドの腕L
毒追加	普通攻击、投掷追加毒效果	コブラファング
素振り	攻击力提升武器挥空次数×5%	ハンマーアーム
タタリガミ	积蓄受到的伤害，将其加在攻击敌人时造成的伤害中	カースハンド
オートチャージ	咏唱完的特殊技随着回合的经过在使用时威力提升	ロケットパンチL

バーサーカー	攻击不是会心一击就是Miss	デュアルアームL
追牙	普通攻击变成二回攻击	デスダーク左腕
私の痛みよ	每次受到伤害时攻击力提升	ゴスロリ左袖
アクアドレイン	受到水属性特殊技时EN少量回复	断罪衣の左袖
スターオーラ	受到来自人形敌人的伤害减轻20%	ルシリアの左手袋
不幸な人形	装备后会变得不幸	ひよこの人形

右腕

技能名	效果	附带于装备名
サイコガン	给予最大HP和现在HP差的伤害	アームガン
地団駄	随着踏步的次数掉落率上升	ドリルR
炎属性付加	普通攻击附带炎属性	灼热大拳
パワーリフト	举起物体移动时消耗的EN和平时相同	ロボットアームR
スチールセンス	普通攻击时，攻击对象的命中率、回避率降低	チェーンフック
ブレイクハート	普通攻击时，攻击对象的攻击力降低	トゲトゲナックル
精密射击	铳的COND高于50%时，普通攻击命中率变为100%	クロスボウ
アーマーダウン	普通攻击时，攻击对象的防御力降低	パイルバンカー
敌を食べる	吃掉处于濒死状态的敌人并可使用其技能	ゲーターバイト
マヒ追加	普通攻击、投掷追加麻痹效果	ウネウネアーム
カウントショット	命中率提高移动格数×1%	ホーリーナックル
オートチャージ	咏唱完的特殊技随着回合的经过在使用时威力提升	ロケットパンチR
バーサーカー	攻击不是会心一击就是Miss	デュアルアームR
追牙	普通攻击变成二回攻击	デスダーク右腕
私の痛みよ	每次受到伤害时攻击力提升	ゴスロリ右袖
ストームドレイン	受到风属性特殊技时EN少量回复	断罪衣の右袖
スターオーラ	受到来自人形敌人的伤害减轻20%	ルシリアの右手袋

脚部

技能名	效果	附带于装备名
トラバサミ无效	令老虎夹类陷阱无效	ホバークラウド
妖鱼の粘膜	水属性特殊技无效、普通攻击的水属性效果无效	マーメイドテール
睡眠追加	普通攻击、投掷追加睡眠效果	ねこ こたつ
幼龙の鳞	炎属性特殊技无效、普通攻击的炎属性效果无效	タートルレッグ
针无效	针系陷阱无效	アーミータンク
カウントブロック	受到攻击时，会减轻移动格数×1%的伤害	ブリーニージェット
活性化	HP自动回复量翻倍但对应的EN消耗量也翻倍	フラワーフリル
ハングリー精神	EN越低给予敌人的伤害越大	ケンタウロスボディ
カウントショット	命中率提高移动格数×1%	サソリボディ
カウントステップ	移动格数×1%的几率回避攻击	スネークレッグ
落とし穴无效	落穴系陷阱无效	幽体离脱体验
カウントアタック	攻击力提高移动格数×1%	デスピーゲル
战斗民族	HP从不足5%全回复时LV上升1级，但装备会消失	ふさふさのしっぽ
拳法杀し	来自侧面的特殊技也和正面的一样可以防御	ナパームボディ
无意识学习	每回合得到1点经验值	恶魔の尻尾
ハーピーの羽	风属性特殊技无效、普通攻击的风属性效果无效	ハーピーレッグ
影舞い	HP不足25%时10%的几率回避所有攻击	キャットテール
邪神の身体	将邪神の头、邪神の身体、邪神の翼全部装备时，可以使用特殊技"テラスター"	オル・ドラボディ
取得经验值アップ	杀死敌人时获得的经验值提升20%	モトラド
私の痛みよ	每次受到伤害时攻击力提升	ゴスロリスカート
フレイムドレイン	受到炎属性特殊技时EN少量回复	断罪衣の下
スターオーラ	受到来自人形敌人的伤害减轻20%	ルシリアのドレス

扩张

技能名	效果	附带于装备名
超展性防御	正面防御普通攻击时将敌人弹开	火山龟の甲罗
位置エネルギー	攻击处于比自己低的位置上的敌人时攻击力提升25%	ハーピーウィング
Eフォース	属性攻击提升10%	アイビット
LAT依存技强化	LAT依存技强化	Rブースター
地雷无效	地雷系的陷阱无效	バットウィング
ド忘れ追加	普通攻击、投掷追加忘却效果	ホーリーウィング
カウントショット	命中率提高移动格数×1%	长距离カノン
逆境魂	受到等级比自己高的敌人的攻击时伤害降低10%	マケレンマント（RANK2★以上）
邻接回避	50%几率回避相邻敌人的攻击	かっこいいマント
加速射击	攻击力提升射程格数×5%	矢筒
风属性付加	普通攻击附加风属性	雷太鼓
经验值夺取无效化	经验值夺取无效	マーメイドフィン
远距离回避	50%几率回避远程攻击	ビーユニット
薄い影	踏步中只要不和敌人相邻，就不会被未发现状态的敌人发现	蝶の羽根
恼杀	对男性敌人的攻击伤害提升25%	丰满バスト
邪神の翼	将邪神の头、邪神の身体、邪神の翼全部装备时，可以使用特殊技"テラスター"	バールウィング
私の痛みよ	每次受到伤害时攻击力提升	ゴスロリ服
フレイムドレイン	受到炎属性特殊技时EN少量回复	断罪衣の上
スターオーラ	受到来自人形敌人的伤害减轻20%	ルシリアの服

近身武器

技能名	效果	附带于装备名
剑技の心得1	可与剑技の心得2、剑技の心得3组合成二刀流技	ダガー
剑技の心得2	可与剑技の心得1、剑技の心得3组合成二刀流技	ロングソード
剑技の心得3	可与剑技の心得1、剑技の心得2组合成二刀流技	マケレンソード
丸太无效	木桩系陷阱无效	バット
フォーカス	HP不足25%时有20%几率会心一击	木刀
包丁	攻击命中时一定能给予10点以上的伤害	まーちゃんの包丁
ダークリパルサー	同时装备エリュシデータ的话可发动二刀流技S・ストリーム	剑：ダークリパルサー
エリュシデータ	同时装备ダークリパルサー的话可发动二刀流技S・ストリーム	剑：エリュシデータ
枪技の心得1	可与枪技の心得2、枪技の心得3组合成二刀流技	アイアンランス
枪技の心得2	可与枪技の心得1、枪技の心得3组合成二刀流技	スティールランス
枪技の心得3	可与枪技の心得1、枪技の心得2组合成二刀流技	マケレンランス
斧技の心得1	可与斧技の心得2、斧技の心得3组合成二刀流技	ハチェット
斧技の心得2	可与斧技の心得1、斧技の心得3组合成二刀流技	バトルアックス
斧技の心得3	可与斧技の心得1、斧技の心得2组合成二刀流技	マケレンアックス
勇者魂	攻击等级比自己高的敌人时伤害提升10%	中华ナベ
结界生成LV1	可以制作结界	打ち出の小锤（RANK1★、2★）
结界生成LV2	可以制作结界	打ち出の小锤（RANK3★、4★）
结界生成LV3	可以制作结界	打ち出の小锤（RANK5★、6★）
モータルダメージ	令对手的HP不能回复给予的伤害值	つうれん
财布牺牲の精神	每回合掉落5WP金钱但攻击力提升5%	五元玉

远程武器

技能名	效果	附带于装备名
铳技の心得1	可与铳技の心得2、铳技の心得3组合成二刀流技	ハンドガン
铳技の心得2	可与铳技の心得1、铳技の心得3组合成二刀流技	ショットガン
铳技の心得3	可与铳技の心得1、铳技の心得2组合成二刀流技	マケレンバズーカ

其他

技能名	效果	附带于装备名
クロックワーク	令COND为0的道具COND回复到50%	タロット

盾

技能名	效果	附带于装备名
矢无效	弓箭系陷阱无效	ショートシールド
防御咏唱	特殊技咏唱时处于防御状态	ビームシールド
加护の盾	所受的属性攻击伤害降低10%	明镜

结界

结界是一种特别的特殊技。使用结界，就可以在版图中创造出带有特殊效果的格子，比如踩在该格子上的敌人会扣除体力或中毒等。要想使用结界首先得装备能够使用结界的武器，并获得构成结界的道具"结界石"，最少需要三块结界石。制作方法并不复杂，那就是将手中的结界石投出去，使三块结界石在地面上的位置构成一个三角形，而它围起来的区域便是结界发挥效果的范围。不过要注意，结界的效果并不是永续的，在经过一定回合之后就会消失。



举起和投掷

"《魔界战记》系列"中的经典设定在本作中得到了沿袭。玩家可以将迷宫中的道具和敌人举起来（菜单中选择"持ち上げる"或直接向上滑动滑杆），注意，在举起东西的状态下移动，所消耗的EN是一般情况下的两倍。在菜单中选择"投げる"或直接向上滑动滑杆可将举起的敌人或道具丢出去。不仅如此，身上所携带的道具



也可以调出菜单并选择“投げる”丢出去，所以碰到那些不要的武器（比如COND为0的装备）、毒药、催眠枕什么的，就可以用来丢向敌人，对它们造成伤害。另外要注意的一点是，投掷所消耗的EN与投掷距离有关，投距离自己多远的格子，与自己走多少步所消耗的EN是相同的。投掷系统不仅是一种攻击敌人的手段，有些BOSS战也必须利用该系统才能解谜，在本作中的作用非常重要。

攻击机会

当利用敌人的弱点属性攻击敌人时，画面中会快速闪过Attack Chance（攻击机会，以下简称AS）的字样，这样玩家就拥有了再一次攻击敌人的机会，这个系统其实和“《真・女神转生》系列”的经典设定非常像。因此在对付敌人的时候，找出它们的弱点进行有效攻击就显得非常重要，而特殊技中也有不少附带属性，如果能够有效利用，那敌人在没有还手的情况下就会死亡。

心理阴影

当主人公在战斗中战斗不能时，那引起他战斗不能的原因就会成为他的心理阴影（トラウマ）。比如说主人公在迷宫中被龙族打死，那么他就会获得“ドラゴン恐怖症”（龙恐怖症）这个心理阴影。下次在迷宫中遇到龙族时所受的伤害会增加，而打死龙族时获得的经验值将会是通常情况下的一半。克服心理阴影的办法大多都是在迷宫中多杀几个此类敌人，而克服之后玩家还可以获得好处，那就是杀死对应种族敌人的时候获得的经验值上升，具体为克服数×1%，并且这种效果是永久保留的。

练武洞窟

打完流程的LEVEL-4就会出现与主线无关的强力迷宫“练武洞窟”，一共分为了四个难度等级的迷宫，最初只能挑战最低级的难度。迷宫中的敌人和道具为随机掉落，攻打该迷宫是玩家提升TLV的有效途径，不仅如此，很多强力的装备、强化装置等也只有在该迷宫中才能获得。挑战该迷宫还可以收集各个设施的店员，打倒出现的野生里地球人就可以将他们收为同伴变成设施的店员。此外，与电击文库的合作内容也与该迷宫有关。

名称	总层数	开启方法
新人ヒーロー级	60	打完流程LEVEL-4的后篇
中级ヒーロー级	100	新人难度打到30层以上
熟练ヒーロー级	150	中级难度打到30层以上
绝对ヒーロー级	200	TLV2200以上、电击迷宫全开放且至少完成其中一个

电击迷宫

在练武洞窟的发掘屋中可以买到电击文库的票（チケット），每使用一张可以选择令一个电击文库相关的特殊迷宫出现。电击迷宫不仅敌人强劲，而且还带有种种限制规则，比如《灼眼的夏娜》对应的迷宫就无法使用普通攻击，因此难上加难，想要过关对玩家的实力有着相当高的要求。在电击迷宫的发掘屋中可以购买到电击文库相关的武器，而过关后就可以得到对应作品的换装。



电击迷宫一览

作品名	特殊规则	入手换装
アクセルワールド	1800回合之内完成15层	シルバー・クロウ
アスラクライン	在浮冰上移动时会受到伤害	橘高冬琉
いぬかみっ！	在岩浆上移动时会受到伤害	ようこ
狼と香辛料	打倒敌人时生成结界	ホロ
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	一定回合经过后房屋会崩坏	高坂桐乃
キノの旅	无法带道具进入迷宫	キノ
しにがみのバラッド	要用钩子移动且经过一定回合后房屋会崩坏	モモ
灼眼のシャナ	无法使用普通攻击	シャナ
デュラララ！	迷宫内视线受到限制	セルティ
とある魔术の禁书目录	相邻的敌人会合体	インデックス
とらドラ！	无法看到敌人的索敌范围	逢坂大河
乃木坂春香の秘密	房间会暂时消失，要利用气球移动	乃木坂春香
バッカーノ！	每层都会出现英雄迎击基地（敌人较多的房间）	フィーロ
ブギーポップは笑わない	攻击敌人时敌人会分裂成两个	ブギーポップ
扑杀天使ドクロちゃん	经过一定回合后道路会崩溃	ドクロちゃん
ラッキーチャンス！	大海场景，要用船移动	キチ
日本一：魔界ウォーズ	攻击敌人时敌人会分裂成两个	下一作的主人公

人体改造

芯片强化

人体改造是本作中育成主人公的重要手段。所谓人体改造，其实就是在一张被称为“影体”（シャドウ体）的人体改造图上对人体的各个部位进行强化，从而达到加强主人公能力的目的。人体改造不能随时随地进行，而必须前往据点的暗之诊疗所与猫人ジョニー对话才可以进行强化。

强化的最主要手段就是将各种芯片（チップ）嵌入到人体改造图的空位中。所谓芯片，其实也就是游戏中获得的各种武器和防具。在强化菜单中选择“チップを埋め込む”，就会发现武器和防具旁边多了一项它们强化的内容，比如SAT、SDF等。将它们嵌入人体改造图后，主人公对应的能力就会得到加强。不仅如此，在主人公升级的时候，对应的能力会得到加成补正，比未强化时提升更高的能力。嵌入芯片后强化的能力，在战斗不能后也会继续保留。所以建议玩家每次打完一个迷宫后，就积极进行人体改造，那些COND为0的武器最好也不要扔掉，拿回来变成芯片强化主人公比较好。

芯片只能设置在已嵌入芯片的位置的旁边，不能一上来就直接设置在空格中央，旁边必须要有其他芯片。另外，人体改造图上原本只开放了一小部分的空位，能嵌入的芯片有限，要想打开更多的空位，就要在改造菜单中选择“配置领域の开放”指令才行，能开放的空位和玩家的TLV有关，想要打开全部空位需要主人公的TLV在2700以上，而正常通关时TLV一般才400左右，因此想要改造出真正的绝对英雄，是一项非常漫长的过程。

称号

根据嵌入的芯片种类和数量的多少，主人公的称号也会发生变化。称号对主人公升级时的能力值上升有所影响，玩家可以根据自己想提升的能力来决定嵌入的芯片种类和数量。称号不能由玩家来选择装备，在达成称号条件时，主人公会自动装备该称号。



全称号一览

称号	补正效果	条件
一般ピーポー	–	初期
见所があるかも?	SAT以外＋1%	累计嵌入12块以上芯片
もしかして主人公	SAT以外＋2%	累计嵌入24块以上芯片
一见、ヒーロー风	SAT以外＋3%	累计嵌入48块以上芯片
半熟ヒーロー	SAT以外＋4%	累计嵌入78块以上芯片
ただのヒーロー	SAT以外＋5%	累计嵌入120块以上芯片
人气ヒーロー	SAT以外＋6%	累计嵌入186块以上芯片
スーパーヒーロー	SAT以外＋7%	累计嵌入288块以上芯片
NO.1ヒーロー	SAT以外＋8%	累计嵌入444块以上芯片
マケレンノジャー	SAT以外＋9%	累计嵌入672块以上芯片
腕自慢	SDF＋3%	累计嵌入9块以上SAT芯片
パンチがきいた人	SDF＋6%	累计嵌入22块以上SAT芯片
ケンカ负け知らず	SDF＋9%、HP＋2%	累计嵌入42块以上SAT芯片
暴れん坊将军	SDF＋12%、HP＋4%	累计嵌入72块以上SAT芯片
アタックヒーロー	SDF＋15%、HP＋6%	累计嵌入117块以上SAT芯片
ストライカー	SDF＋18%、HP＋8%	累计嵌入185块以上SAT芯片
チャンピオン	SDF＋21%、HP＋10%	累计嵌入287块以上SAT芯片
アタックNo.1	SDF＋24%、HP＋15%	累计嵌入440块以上SAT芯片
最强ヒーロー	SDF＋27%、HP＋20%	累计嵌入670块以上SAT芯片
最凶ヒーロー	SDF＋30%、HP＋1%	累计嵌入1015块以上SAT芯片
我慢强い人	LAT＋3%	累计嵌入8块以上SDF芯片
打たれ强い人	LAT＋6%、HP＋1%	累计嵌入20块以上SDF芯片
よっ！守り上手	LAT＋9%、HP＋2%	累计嵌入38块以上SDF芯片
マッチョマン	LAT＋12%、HP＋4%	累计嵌入65块以上SDF芯片
マッチョヒーロー	LAT＋15%、HP＋6%	累计嵌入105块以上SDF芯片
ガーディアン	LAT＋18%、HP＋8%	累计嵌入165块以上SDF芯片
铁壁ヒーロー	LAT＋21%、HP＋10%	累计嵌入256块以上SDF芯片
钢铁の守り	LAT＋24%、HP＋15%	累计嵌入392块以上SDF芯片
受身の达人	LAT＋27%、HP＋20%	累计嵌入597块以上SDF芯片
无敌のヒーロー	LAT＋30%、HP＋1%	累计嵌入904块以上SDF芯片
ダテめがねの人	SPD＋3%	累计嵌入9块以上LAT芯片
知ったかぶる人	SPD＋6%、HP＋1%	累计嵌入22块以上LAT芯片
テストで100点	SPD＋9%、HP＋2%	累计嵌入42块以上LAT芯片
合格率100%	SPD＋12%、HP＋4%	累计嵌入72块以上LAT芯片
ガリベンヒーロー	SPD＋15%、HP＋6%	累计嵌入117块以上LAT芯片
インテリヒーロー	SPD＋18%、HP＋8%	累计嵌入185块以上LAT芯片
エリートヒーロー	SPD＋21%、HP＋10%	累计嵌入287块以上LAT芯片
超能力者	SPD＋24%、HP＋15%	累计嵌入440块以上LAT芯片
贤者	SPD＋27%、HP＋20%	累计嵌入670块以上LAT芯片
大贤者	SPD＋30%、HP＋1%	累计嵌入1015块以上LAT芯片
がんばり屋さん	–	累计嵌入8块以上LDF芯片
根性论大好きっ子	HP＋1%	累计嵌入20块以上LDF芯片
痛いのが得意な人	HP＋2%	累计嵌入38块以上LDF芯片
强韧な精神力	HP＋4%	累计嵌入65块以上LDF芯片
努力家ヒーロー	HP＋6%	累计嵌入105块以上LDF芯片
サイコヒーロー	HP＋8%	累计嵌入165块以上LDF芯片
サイキッカー	HP＋10%	累计嵌入256块以上LDF芯片
スペースヒーロー	HP＋15%	累计嵌入392块以上LDF芯片
超磁力フィールド	HP＋20%	累计嵌入597块以上LDF芯片
悟りの境地	HP＋1%	累计嵌入904块以上LDF芯片
特技は射的	LDF＋3%	累计嵌入6块以上HIT芯片
ナイスピッチ!	LDF＋6%、HP＋1%	累计嵌入15块以上HIT芯片
ヒットマン	LDF＋9%、HP＋2%	累计嵌入28块以上HIT芯片
夕焼けガンマン	LDF＋12%、HP＋4%	累计嵌入48块以上HIT芯片
当たり屋ヒーロー	LDF＋15%、HP＋6%	累计嵌入78块以上HIT芯片
必中ヒーロー	LDF＋18%、HP＋8%	累计嵌入123块以上HIT芯片
传说のガンマン	LDF＋21%、HP＋10%	累计嵌入191块以上HIT芯片
スーパーガンナー	LDF＋24%、HP＋15%	累计嵌入293块以上HIT芯片
百发百中ヒーロー	LDF＋27%、HP＋20%	累计嵌入446块以上HIT芯片
ゴッドガンナー	LDF＋30%、HP＋1%	累计嵌入676块以上HIT芯片
すばしっこい人	HIT＋3%	累计嵌入6块以上SPD芯片
テキパキ动く人	HIT＋6%、HP＋1%	累计嵌入15块以上SPD芯片
日本代表ランナー	HIT＋9%、HP＋2%	累计嵌入28块以上SPD芯片
トップランナー	HIT＋12%、HP＋4%	累计嵌入48块以上SPD芯片
高速ヒーロー	HIT＋15%、HP＋6%	累计嵌入78块以上SPD芯片
ドリフトキング	HIT＋18%、HP＋8%	累计嵌入123块以上SPD芯片
音速ヒーロー	HIT＋21%、HP＋10%	累计嵌入191块以上SPD芯片
スピードスター	HIT＋24%、HP＋15%	累计嵌入293块以上SPD芯片
电光石火	HIT＋27%、HP＋20%	累计嵌入446块以上SPD芯片
光速ヒーロー	HIT＋30%、HP＋1%	累计嵌入676块以上SPD芯片

强化装置



强化装置是一种专门用于人体改造的特殊道具，在暗之诊疗所的ルル处可以买到初级装置，在练武洞窟里也可以得到。利用它可以对主人公进行进一步强化。强化装置只能配置在已经嵌入了芯片的格子之上，在改造菜单中选择“强化装置の设置”便可以设置它们。强化装置一般会占几个格子，分为L形、长方形、正方形等多种形状，并且能力越强所占的格子也越大，在设置时按□键可以像《俄罗斯方块》那样改变它们的方向。另外，有些强化装置只能配置在对应要求的芯片之上，如“中型コンテナ”就只能配置在LDF的芯片之上，设置起来比较麻烦。

强化装置的作用很丰富，比如扩充玩家每次携带的道具数、让玩家在迷宫中保存一定数量道具（保存后的道具即使在战斗不能后也不会消失）等。而对应人体部位的强化装置对该部位的装备性能会有补正效果，比如设置了头部的装备回路，那么玩家在装备头部的防具时，该防具所发挥的效果将会得到提升。

英雄能量

在人体改造图中，玩家可以看到一种心形的装置，它们被称为“英雄能量源”（ヒーローエネル源），该装置可以散发出英雄能量（ヒーローエネルギー）。当英雄能量源散发出的能量正好流经设置在人体图上的强化装置时，强化装置会发光，其效果就会得到进一步提升。注意，英雄能量源一开始是以问号方块的形式出现在人体图上，此时它还没有解放，需要玩家在其周围嵌入芯片后，它才会变成心形真正发挥效果。



玩家可以控制能量的流向，方法是将光标停在英雄能量源处，按□＋十字键来改变流向。另外，利用“改变方向”（ムキカエール）这种强化装置，玩家能够更自如地变更英雄能量的流向。

流程攻略

注：

①教学关卡的中心内容在前面系统部分中已经涉及，所以这里不再单独介绍这些关卡的打法。

②每打完一个LEVEL，与据点中的向导小姐对话即可挑战剧情中的最终BOSS田中，如果能打过即可迎来结局。随着剧情的发展，对付田中时的战斗画面也会变得越来越华丽。

③通关后会从头重新开始游戏，上一周目中获得的要素全部保留，已经开启的练武洞窟、电击迷宫也可以一上来就挑战，不过流程中的10个关卡需要从头开始重新打才会依次出现。

LEVEL-1 凶针的绝峡谷（凶针の绝峡谷）・前篇



由于是第一关，所以难度很低，熟悉迷宫式游戏的玩家应该可以很快上手。版图本身非常小，很快就可以找到前往下一层的台阶。敌人实力不强，要注意的是那种木乃伊状的敌人，打死它后它会在原地化为一堆白骨，经过一定时间后又会自动复活，如果附近有几个这样的敌人可能会有危险。另外，也要注意一下迷宫中的机关，踩到后主人公不仅会扣血，随身携带的东西也有可能掉出来，要重新捡回来才行。通过第5层即可过关。

LEVEL-1 凶针的绝峡谷（凶针の绝峡谷）・后篇

第10层会遇到第一场BOSS战，难度不低。版图中除了两位BOSS外，还有不少杂兵，不过地上的道具也不少，毒药、催眠枕等可以多加利用，先用它们尽可能将两边的杂兵消灭掉。木乃伊状的敌人可以将它们引到版图的下方后再消灭，免得它们复活后缠着主人公使玩家无法专心对付BOSS。杂兵消灭后来到上方，先将挡在前面的マリア引开，可以引她去踩那些有机关的地面、也可以用毒药让其中毒，反正一周目的话两个BOSS一定不要同时对付，否则以玩家现在的实力是必死无疑的。解决掉マリア后可以专心对付上方的小丑，他的特殊技射程远威力大，当看到其咏唱魔法时应马上防御，以免受到致命伤害。玩家可以将其举起来扔出，利用时间差来咏唱特殊技，等他靠近后再用特殊技对付他。

LEVEL-2 齿轮们的叹息场（齿车たちの叹き场）・前篇

LEVEL-2的版图是在工场中。玩家有时可以发现一些传送带，如果传送带的方向正好与你前进的道路相悖的话，也不要打退堂鼓，只要迎面直上不断向前依然是可以穿过这些传送带的。此外，迷宫中首次开始出现箱子，攻击它们会发现没什么效果，其实它们的作用和《潜龙谍影》中一样，是用来掩人耳目的。举着箱子就算进入敌人的视线范围，敌人也不会发现你，不过注意，举箱子移动时所消耗的EN比空手时要翻倍，要留意EN残量。作为前篇，同样是打完5层即可过关，没有BOSS战，相信大部分玩家第一次就能通过。

LEVEL-2 齿轮们的叹息场（齿车たちの叹き场）・后篇

后篇从第6层开始继续，第10层会遭遇BOSS战。BOSS战的版图比较特别，场景四周都没有传送带，如果敌人跟在你身后，很难与它们拉开距离，如果运气不好被几个敌人围攻，就有丧命的危险。在传送带附近有开关装置，攻击它们可以改变传送带的传送方向，以此可以拉开和敌人的距离。

仔细观察会发现场景中有很多箱子，玩家可以利用传送带将它们传送到画面中央的凹槽处，这样主人公便可以将其作为立脚点站在上面，攻击到高处的红色弱点部分。攻击到该弱点部分后就可以将BOSS里フランク引出来，之后的事情就好办了，BOSS本身的攻击力和HP都很低，几次普通攻击就可以轻松结束战斗。只要知道打法，难度甚至不如LEVEL-1的BOSS战。



在完成本关后再次选择进入本关，在10F会发生剧情见到社长并与之进行战斗，他的攻防能力都比里フランク要高出很多，因此难度相对来说要大些。

LEVEL-3 等待审判的神绿（审判を待つ神绿）

剧情发展到这里，人体改造环节可以设置强化装置了，主人公的能力又可以得到进一步加强。另外，正式开始本关前可以先进行一下AS的教学关，了解一下会对今后的战斗更有帮助。在打完该教学关后，大篷车功能也正式开启了，别忘了先去车内先设定它在第几层出现。

LEVEL-3的场景分为了几个小板块，这些小板块之间有着极强的高低差。玩家可以直接从高处的平台跳到低处的平台，但要从低处跳到高处的话就必须使用大炮了。场景中还有一些小机关，比如能将主人公敲出一段距离的木头等。从高处跳到低处或者使用大炮的时候要特别注意，尽量避免出现在敌群中，否则就会有被围攻致死的危险。敌人中有不少以冰魔法和火魔法为弱点，如果攻关过程中拿到了杖就好好利用。

注意，本关没有前后篇，所以一旦进入迷宫，除非中途挂掉，否则就要一口气连打10层。在第10层触发BOSS战，要连续打两次。第一场与オネーサマ的战斗非常简单，两三个特殊技就可以搞定。之后要继续与支配她的センテイ进行第二场战斗，此时发生剧情，在同伴们的应援下主人公学会了新的特殊技。

BOSS位于高处，玩家要一路杀上去才能和其交手。相信打到这里，玩家们差不多都快弹尽粮绝了，不过不要紧，版图中会有不少道具补给。攻击沿途的树干会掉落道具，但同时也会有大量敌人出现，多利用杖的魔法争取一次性多消灭几个敌人。初始位置附近的钩子（フックショット）一定不要错过，装备之后进行攻击，主人公就会被迅速带到攻击对象的身边，在BOSS高台的下方使用钩子就可以来到BOSS身边。至于BOSS，本身实力非常弱，用两三次刚学会的新特殊技就可以消灭它了。



LEVEL-4 愚王的乐园（愚王の乐园）・前篇

进入该阶段，人体改造的最后一个要素"英雄能量"（ヒーローエナジー）也解禁了。另外，关于结界的教学关出现，可以学习一下关于结界的使用方法。

前篇一共5层，同样没BOSS战。该关卡的最大特色是版图中出现了气球，玩家需要用气球才能在版图中的各个平台间移动。举起气球，主人公就可以飞起来在空中移动，并保持该高度飞行，如果踏上了更高的落脚点，便可以以该更高落脚点的高度飞行。要飞往那些较高的平台，就必须先从低处起飞，循序渐进地寻找落脚点慢慢飞过去。一般来说，通往下层的台阶都在最高的平台上。不过由于每个版面中有好几个平台，所以要找起来又会花时间又浪费EN。这里有个诀窍，可以通过左侧小地图中平台的颜色来判断其高度，颜色越深代表地势越低，因此玩家只要逐渐从深色处向浅色处移动即可。如果主人公不幸从平台边缘掉下，会回到该层的起点重新开始。当然，我们也可以把敌人扔下平台，不过它们马上会在该平台的其他位置重新出现，所以意义其实并不大。

本关要注意的敌人是那种蛇状女性敌人，只要被其发现，打倒她时她就会释放毒气结界，不断扣除我方HP，很是麻烦，如果HP不高时最好别去惹她。如果在其未发现的状态下在其身后对其一击必杀，她就不会释放结界。打完前篇后追加"练武洞窟"，是玩家练级刷素材的好去处。

LEVEL-4 愚王的乐园（愚王の乐园）·后篇

后篇的杂兵中要注意那种趴在地上的敌人，它们会攻击周围的敌人并升级，实力非常强悍，如果我方等级不高那和它硬扛基本就是死路一条。

BOSS战中玩家要利用场景中的镜子反射光线，令左右两束光线都照射到主人公初始位置身后的大镜子上，这样玩家才可以攻击到BOSS的本体。镜子一共有两种，一种是落地镜，另外一种是攻击后可以变换角度的台座镜。如果不小心碰到了光线，主人公不仅会损伤一定HP，而且还会被弹出一段距离。不过如果手中拿着那种落地镜的话，就算被光线照到也不会损失HP。本关的解谜难度本身并不算太高，但是碰上EN的限制，再加上杂兵的骚扰，所以一开始打的话会比较棘手，需要一个摸索的过程，如果手中没有补EN的肉，很有可能会陷入饿死的状况。解谜步骤比较难描述，这里就不具体说了，玩家只要记住几个要点：第一，光线下方的石像可以举起，这样改变光线的初始长度；第二，台座镜其实也可以举起来，这样一来，将其放到合适的位置再攻击它改变角度，就可以方便地操纵光线路径。仔细观察大镜子和镜子的位置，采用逆推的方式就可以找出正确的路线。BOSS本体攻击力很高，玩家应该用特殊技速战速决。

除了解谜外，特别要注意的是云状的杂兵，它们的攻击力非常高，并且在遭受我方攻击后还会分裂成两个，如果我方等级太低，吃不了几下它们的攻击就会死亡。好在它们吃冰系魔法，如能事先准备好冰之杖就可以用魔法快速消灭它们。不过即使这样也不能掉以轻心，与它们的战斗能避就避。

LEVEL-5 沙滩上的亡者（亡者オン·ザ·ビーチ）

该迷宫比较特殊的一点是，有时候迷宫中的一块平台会突然消失，而消失的部分在一定时间后又会再度出现。每次消失或再出现时都会有提示，如果发现突然没路了，来回走一下说不定又会发现道路出现。该关卡每层的迷宫版图都不小，注意EN的消耗，好在该迷宫中得到肉的几率不低，不至于一下子就饿死。迷宫中还有一些机关，踩上去后会遭到弓箭袭击扣除体力，还有的会令主人公进入混乱或中毒状态。敌人实力普遍不强，注意其中的猫型敌人会偷东西，东西如被偷走则要打死它之后才会返还。

第10层发生BOSS战，注意这次是二连战。一开始要对付的BOSS是里エトランゼ，杂兵和前面几层的差不多，里エトランゼ能力很弱，如果主人公等级够高并且装备了火龟状敌人掉落的拳套武器，甚至可以对其一击必杀。全灭版图中的敌人后发生剧情，开始第二场BOSS战。

BOSS是一艘皮糙肉厚的潜水艇，普通的攻击对其是无效的，因此必须利用特殊的打法。潜水艇发射的鱼雷中，有些是不会爆炸的哑弹，将哑弹举起后投向潜水艇上的红色装置处，两次下来潜水艇就会浮出水面将弱点暴露在主人公面前。掉下来的哑弹如果不及时过去举起就会自己爆炸，那就只能等下次机会了，因此本战必须做好打持久战的准备，对玩家的EN残量是个很大的考验。BOSS的攻击多是范围攻击，注意黄色的攻击范围，建议就在攻击范围的边缘待机，等哑弹投放后就立即过去捡。BOSS吃了两发哑弹露出弱点的同时也会放出两个杂兵，如果觉得碍眼也可以将杂兵先消灭掉。注意，因为BOSS在红色弱点吃到一次攻击后就会重新回到水中，所以应该尽量选攻击力高的招式来对付它，运气好的话攻击三次后就可以打倒它。不过这里有个BUG，有时就算将其HP全部扣完也不会结束战斗，这时就只能耗完主人公的EN来自杀了。



LEVEL-6 尸矿脉



本关正如其名，是在一个矿山中进行的。这个迷宫需要注意的是，有些道路有耐久度（可以参看画面左上方的数值）设定，耐久度为0时它就会塌落，如果我方此时正好位于道路上，那么就会回到离这条道路最近的平台重新开始，而如果敌人在上面则会掉下深渊挂掉（真不公平）。塌落的道路过一段时间就会重新搭建，所以不用担心会没了前进道路。迷宫中会见到矿车，搭乘矿车可以代步，以更快的速度来移动。另外，在迷宫中还可以见到一种遥控器，一开始可能会觉得其作用比较晦涩，不过如果将其举起并调出菜单，就会发现菜单中多了“ラジコン”（遥控车）一项，选择后主人公身边就会出现一辆遥控车。别小看了它，作用还是很大的。玩家可以将其移动到敌人身边，按○键它便会自爆对敌人造成伤害。另外，也可以用它来探路。最主要的一点是，它就算爆炸后也可以反复使用。迷宫中还可捡到炸药，举起后投向敌人（注意是敌人旁边，不是直接投到敌人身上）就可以对敌人造成伤害。

在第7层会碰到中BOSSキケンダー，别看他单枪匹马，其攻击力和防御力都是超高的，玩家一不小心就有挂掉的危险。建议用新学会的特殊技“爱の铁拳”对付他，两三次左右就可以将其消灭。第8层开始又会出现那种攻击同伴来升级的敌人，要小心。此外，本层开始出现了拿剑的盔甲战士，他的普通攻击会连续攻击两次，加起来会扣除我方200点左右的HP，威胁很大。而那种幽灵状的敌人也很讨厌，不仅神出鬼没不知道什么时候就会冷不丁出现在你身边，而且攻击距离也较远。

在第10层等待玩家的依然是BOSS战。本战玩家位于一个平台之上，BOSS身形非常巨大，对付它的理念和LEVEL-5的BOSS一样，就是“以其人之道还治其人之身”。BOSS发动落石攻击的时候，地面上会有石头落下点的阴影提示，此时站在该位置上，石头砸下来就可以将其接住，然后将石头投入平台上的投石机中，就可以利用石头攻击BOSS。注意BOSS的落石攻击是无差别的，站在落下阴影四周的格子就会受到伤害。一定次数后，BOSS会从正对我方的位置移到侧面，并露出红色的弱点，此时的攻略方法不变，依然是用投石机来对付它，不过注意，由于其位置的改变，投石机的方向也要跟着一起变，攻击投石机可以改变其方向。注意从这个阶段开始不要离BOSS太近了，否则会遭受它大威力、大范围的爪击（注意黄色攻击范围）。有时BOSS会派出杂兵，这些杂兵还会使用合体技，所以能解决就最好解决掉。当在侧面时扣除其一定HP后，它的红色弱点会靠近平台，这时直接使用普通攻击就可以对其造成伤害。利用该方法反复对BOSS造成伤害后，最后它又会回到正对着主人公的位置，再次利用投石机将其HP扣到一定程度，当它接近平台时走上去将红色弱点的HP全部扣除，它就不会再动了。爬到其身上会发现三只幽灵状的敌人，建议一开始先蓄好特殊技，并发动英雄模式提高攻击力，将其中之一消灭即可过关。

LEVEL-7 残悔的牙城（残悔の牙城）

本关地处沙漠，和其他关卡区别最明显的一点是，本关并不存在什么道路，因为四周都是茫茫的一片沙漠。自由度高的同时，找前往下层的台阶也变得更麻烦，颇有种大海捞针的感觉。因此玩家一定要留意EN的残量，虽然关卡中的肉并不少见，但也不要漫无目的地乱逛。本关依然有遥控器出现，召唤出遥控车来探路会比较方便，也可以大大节约玩家的EN。需要注意的是，虽然沙漠很大，但通往下层的台阶一定是位于沙漠中的平台上，所以玩家大可不必地毯式搜索，只要寻找这些相对较高的平台即可。关卡中有时还可以发现火箭，举起它后主人公就会以高速移动，在沙漠这样巨大的场景使用的确是非常方便。另外要注意埋设的地雷，踩到会扣除100多的体力。



路面掩盖，当流沙上升到他们平台的位置时，他们就有危险了。另外，流沙上升时，主人公移动力会减半，也就是说我方行动一次敌人会行动两次，对我方的形势非常不利。因此当发现流沙上升时，应该立刻找到沙漠中的机关，攻击它从而令流沙下降。

敌人中要注意那种戴着牛头头盔的敌兵，不仅普通攻击就可以给主人公造成100左右的伤害，攻击还可以击飞主人公，特殊技更是能给主人公200以上的伤害，如果同时碰到两只几乎是必死无疑。更要注意那种猫头鹰状的敌人，一下攻击就是200左右，见到就躲吧。

第10层发生BOSS战，注意本战除了要战胜BOSS外，还不能让主人公身边的两只猫人里キョウヤ和里マナ死亡，否则便会Game Over。不过他俩还算识相，不会乱走动。他们站在相对高的地方，敌人通常情况下是攻击不到他们的。不过这种情况并不会一直持续下去，一定时间后流沙会上升将

对付BOSS的办法是举起场景中那些绿宝石样的物体，分别堵住他的左右两个鼻孔，这样主人公接近时BOSS就不会喷出气流将他吹走了。两个鼻孔都堵住后，BOSS会张开嘴巴露出嘴中的弱点，用强劲的特殊技猛攻吧，反复几次即可获胜。这关的杂兵很讨厌，还有那种会反复复活的木乃伊，尽可能将等级提升到25级以上再来挑战。可惜的是本关依然有恶性BUG存在，运气不好碰到的话你会发现好不容易打死BOSS后却依然无法过关，那就只能饿死自杀了……

LEVEL-9 冰牙的尽头（冰牙の最果て）

与标题所描述的一样，本关由一个个冰天雪地的版图构成。关卡的特殊之处在于绝大部分平台踏上去之后会进行倒计时，倒计时结束之后平台就会崩塌，而且这个崩塌是永久性的，之前的平台不会再恢复，而玩家则会扣除一定HP且回到附近的落脚点上。各个平台上有大炮可供在平台间移动。注意，当倒计时开始之后，就算你不在那个平台上，倒计时还是会继续，因此平台消失只是时间问题，最好不要走回头路，且不要在某块平台上恋战。

敌人里较棘手的是之前杂兵的加强版，一个是会两次攻击的牛头头盔男，一次攻击就接近200伤害，两次下来主人公等级不高的话差不多也离死不远了。另外一个是幽灵，因为他会不知不觉出现在你身边，HP不足的话建议以及时回复。另外，出口所在的平台是肯定不会崩塌的，这一点请注意。

BOSS战的版图地面是一个巨大的冰面，主人公在冰面上移动时会有惯性，类似的谜题在其他游戏中相信大家或多或少都见过，不会陌生。玩家可以将初始位置的雪球举起来，丢到冰面上作为落脚点，从而决定自己的滑行方向。要想摸索出路线就得多试几次，这比较麻烦，而且上方时不时会喷出冻气出来将主人公吹到初始地点，打乱玩家的行动。这里介绍个比较方便的办法：举起雪球，在初始位置右起第4格处向上方移动，之后将雪球往左边扔，然后在左边走，在雪球挡住处再往上走就可以来到BOSS所在的平台。BOSS本身实力不值得一提，很容易就可以解决。

LEVEL-8 丑恶的诅咒遗产（丑悪なる咒遺产）

本关的地形是丛林地带，其独特之处就在于场景中的各个区域之间并没有道路相连，玩家如果要到其他区域去，就需要装备钩子（フックショット）后攻击场景中的木桶，这样才能实现在区域间移动。别担心钩子会用完，场景中捡到它们的几率非常高。另外要注意的一点是，如果从平台的边缘掉了下去，就会直接掉落到下一层，比如你现在是1F，那么掉下去后就会直接来到2F，以此类推。如果你对自己的实力有信心那就可以用这个方法来直捣黄龙，但一般不建议这么做，因为如果没有一层层脚踏实地过关斩将来到10F，那主人公积累的等级将会非常低，对付BOSS几乎是不可能的任务。本关的杂兵中也不乏猛将，小心应付。

BOSS是一棵巨大植物，分为正面的头部和周围的触手，其攻击手段分别有张嘴吸气、毒液攻击和触手攻击三种。张嘴攻击和触手攻击发动前都有黄色的攻击范围显示，注意躲避。对付该BOSS的方法有些特殊，玩家可以将场景中的柱子举起扔向它，三次之后它就会睡着，或者让它张嘴将敌人吸进口中，吸三个后也会睡着，这样就可以爬到它头上攻击红色的弱点了。注意，如果主人公和敌人同时在其张嘴吸气范围内，它就会优先把主人公吸进去，对主人公造成250点以上的伤害，因此玩家要把握自己的站位，将敌人控制于其吸气范围内的同时，让自己置身事外。方法之一是利用其嘴边的催眠枕砸向杂兵令其在BOSS嘴边无法动弹，另外如果你实力强的话也可以堵在要道上将敌人们堵截于BOSS嘴边。

BOSS喷出的毒液如果爆发，会对敌我无差别造成200以上的伤害，不过如果攻击毒液它就会销毁不再具备攻击性。本战杂兵会无限出，所以没有必要恋战，尤其是那种会放毒结界的蛇状女性敌人，能少惹就尽量少惹。将BOSS红色弱点的HP扣完后，爬到其头上可以见到人形BOSS，两个特殊技就可以送他归西。本关还要注意的是保护身后的ノワール，能对其造成威胁的主要是触手攻击，如果他不巧位于攻击范围内就将它扔出去吧。

LEVEL-X 封闭心灵的孤城（心閉ざした孤城）

本篇的最后一关，特色在于通往下层的台阶会一直不断地自己移动，再加上版图较大，这就意味着玩家需要花费很大的力气才能前往下一层。另外特别需要注意的一点是，本迷宫获得武器、道具、肉类的机会都比较少，因此建议事先要带足（能有远程攻击武器最好），否则很有可能你打到后期了依然是两手空空。

版图中可以发现雷达，举起它们后台阶的位置就会在小地图上显示，玩家可以用来确认自己离台阶的距离。有时通过一条道路时，上方会掉下巨大的石头挡住玩家回去的路，碰到这种情况，可用在迷宫中捡到的“跳跃装置”（ジャンプ装置）来跳过巨石。此外，迷宫中还可以见到石像，举起后将它们设置在要道上可以挡住台阶移动的去路。版图中也少不了地雷、机关什么的，要步步为营。

因为是最终关，所以杂兵中的强敌也不少，火龙、蜥蜴战士等“老朋友”依然不好对付，会连续两次攻击的盔甲战士也依然强悍。蜥蜴战士的对付方法前面没有介绍，这里补充一下，对它们的正面攻击是无效的，只有从侧面或背面攻击才能奏效，因此当它们缠上你时，你应该主动移动，让它们跟随你移动时将侧面露在你面前，这样就可以对它们造成伤害了。

第8层会遇到中BOSS迷惑ヒーロー，HP为2000多。战斗前可以从ピロ彦处得到女装防具“丰满バスト”，装备后主人公会有乳摇效果，可以削减所受的伤害。

第10层又是连续两场BOSS战。首先是迷惑ヒーロー的加强版，对付他没啥特别要注意的。解决掉之后就是最终BOSS战的版图了，此时主人公的HP和EN会自动回复满一次。版图中就算杂兵的实力也是个个了得，都是之前那些难缠的敌人，包括龟、火龙之类。尤其要注意的是巨龙，一下攻击就可以扣掉主人公1000左右的HP，如果主人公等级在25级以下，那基本上是抗不住的，建议用手枪等远程武器来对付它。比较恶心的是杂兵都挡在要道上，必须陆续将它们斩于刀下才能接近最终BOSS，对玩家的实力很有考验。最终BOSS会连续两次普通攻击，加起来伤害在1000以上。别看其HP高达1万多，如果主人公等级在30级以上并活用强力的特殊技、配合英雄模式，一次就可以打掉他4000多血。将其消灭后最终关结束。





作为“《.hack//》系列”的完结之作，一反传统在PSP上推出，自然能将作品的魅力传达给更多的玩家。本作的战斗极其简单完全没有解析的必要，因此我斗胆将重点放在剧情之上，请各位读者跟我一起体验游戏感人的剧情。

文 白菜

RPG

.hack//Link			
.hack//Link			
NBGI	2010年3月4日	日版	1～3人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

基本系统解析

战斗系统

按键	航时舰中	城镇移动中	迷宫战斗中
滑杆	选择目标	选择目标	移动，长按为跑动
方向键	选择目标	选择目标	切换锁定目标
○	决定	决定	通常攻击
□	打开成员配置菜单	–	使用当前技能或道具
△	存档	存档	–
×	锁定到“部屋移动”／回退	光标退回航时舰／回退	翻滚回避，双击变为冲刺撞击
L	快速翻页	混沌之门处翻页	视角复位，与方向键同时使用为调整视角
R	快速翻页	混沌之门处翻页	按住为调出快捷菜单
SELECT	游戏设定菜单	游戏设定菜单	游戏设定菜单
START	游戏主菜单	游戏主菜单	游戏主菜单

角色相关

HP与SP

角色拥有的两项数值。HP为0后会陷入战斗不能，SP为0时将无法使用攻击技能。

同调系统

主人公时尾能够与一起冒险的UPC同伴的精神进行连接，达到“同调”。因此时尾根据出战同伴的不同，基础能力会有不同程度的变化，特技也会追加。



UPC

能够与主人公一起出战的角色。本作共有34名。

同伴的解放

因为剧情关系，一开始所有的同伴都被变成了石像。随着剧情的进展，主人公不断完成过去同伴的委托，修正被扭曲的时间数据，才能让同伴们一一被解放。

亲密度的提升

亲密度得到提升后，与UPC发动“同调连击”的Great区域会增大，更容易打出高伤害。亲密度达到一定程度后Great区域中还会出现全新的Excellent区域，对于伤害和“连击槽”的累积量会再次增大，“同调终结攻击”的等级也会得到额外加成。因此游戏中应该积极地增加角色亲密度。增加亲密度的手段大致可以分为四种。

一、与该角色一起出战。可以使用的34名UPC都有各自的个性，喜欢与讨厌的事各不相同。在冒险中如果能刻意迎合他们的喜好作战，就会增加亲密度。例如与黑玫瑰出战，就要快速解决杂兵；而与π姐姐一起就要追求连击数。不仅如此，在迷宫冒险途中，UPC角色还经常会向你提出一些要求。这时会让玩家在两种回答中选择一种，一般来说选择赞同对方的提议（一般都是按L键），然后达成该条件后，UPC角色的亲密度就会大幅上涨。



二、航时舰内的交流。在航时舰的设施中安插人手时，不仅要考虑安插的角色对于该设施能力加成的高低，还要考虑到角色之间的关系。尽量安插相互之间关系不错的角色在一起工作，一段时间后这些角色对主人公的亲密度都会得到提升。相反要注意的是，如果安插了关系不好的人在一起，或者是只让一个人工作，那么他们的亲密度在一段时间后会逐渐下降。在初期人员不足的情况下特别要注意这个问题。

三、邮件传情。在舰桥处收发邮件除了推动剧情外，UPC角色与主人公的亲密度每达到一个阶段就会有邮件传来。与之前的作品不同的是，回信的两种选项不再关系到隐藏要素与邮件的后续，仅仅是看到该角色再次回信的两种答复罢了。其实只要进行回信就一定会增加亲密度。如果在回信的时候附上礼品（迷宫中女神像处可以得到的小雕像），那么该角色的亲密度增加程度还会得到大幅度额外的加成。建议最好每次回信都要附上礼物，手上没货的时候，要立刻去迷宫里刷一个。

四、“十字连击”的加成。在战斗中发动“十字连击”后，进入即时演算看片时间，但这并不代表玩家就没事做。看片过程中随时随地会出现带有红心符号的按键标识，在它出现的短时间内，玩家按下相应的按键就能简单地增加亲密度了（小诀窍：此时支持复数输入，想放松一下的玩家此时可以一直连打4个按键，保证一个不漏）。到了游戏中后期，一段即时演算里出现3、4个红心是常事，所以要积极地可以追求发动“十字连击”。



病毒核心的获得方法

游戏里的重要道具病毒核心主要通过两种方式获得。一种方式是破坏场景物品或开宝箱，特别是可破坏场景物品里面大多数会有病毒核心。另一种方式就是发动“十字连击”消灭敌人，会得到病毒核心。如果是跟特定UPC（“十字连击”附加属性中有增加病毒核心获得量这一技能，例如司与凯特）发动，还会获得更多的病毒核心。

此外还有一种邪道方法：去迷宫冒险时带上米斯特拉尔，在进入第二个区域时她很可能会向玩家提议自己去寻宝，要求玩家一个人作战（如果没出现这个提议，可以放弃后再次进入）。答应提议之后，玩家此时就只能操控主人公一人进行战斗。每进入一个全新的区域后，米斯特拉尔就会向玩家询问是否要她回来帮忙（第二个区域发出提议后，回到第一个区域也可以让她多询问一次），一直选择让她继续寻宝就行。直到来到迷宫最深处前一个区域后，米斯特拉尔就会带着道具归队，道具的数量取决于玩家经过区域的数量。她带来的道具虽然内容是随机的，不过根据个人经验判断，病毒核心的比率比较大，一次迷宫下来获得15～20个不是什么问题。不过需要注意的是，因为只有一人参与战斗，所以不能发动“同调连击”与“十字连击”，清怪速度低下自然不用说，“十字连击”所带来的病毒核心也无法获得了。所以这个邪道方法比较适用于高等级角色去低级迷宫刷低级病毒核心时使用。在打完全部迷宫撑死只能用出一次“十字连击”的情况下，明显这样更有效率。

角色职业等级的提升

能够进行职业等级提升的只有主人公与UPC。提升职业等级需要消耗大量的各种病毒核心（所以刷病毒核心其实是大家经常做的事情，顺便也可以刷邮件礼品与增加UPC亲密度，一举三得），提升过后角色的基础能力会上升，追加特殊能力，攻击技能也会发生变化。主人公随着职业等级的提升，“同调连击”的威力也会逐渐上升。游戏初期只能将职业等级提升到Rank 5，要等到《Link篇》主线剧情第5话，主人公因为剧情成为Xth形态后，所有角色才能进行更进一步的等级提升。UPC角色转为Xth形态的方法是将职业等级提升到Rank 6时就会自动进化。Xth形态下，角色外观与武器会产生变化，全能力大幅度提升，“十字连击”的即时演算画面也会不同。

航时舰设施说明

大厅区域（メインホール）

舰桥（ブリッジ）

メーラー	进行邮件收发
リンクカード	编辑自己的名片
データベース	阅览游戏中的专有名词

阿卡夏年代碑（アカシャ年代碑）

进行时间潜航，前往各个年代。选择蓝色的光标就可以发展剧情，绿色的光标则代表已经完成的剧情。圆形光标代表主线剧情，菱形光标代表支线剧情，方形光标代表训练关卡，可以无限次挑战，用来刷病毒核心再适合不过了。

知识之蛇（知识の蛇）

ランクアップ	提升角色的职业等级
コアブレンド	用病毒核心交换各种道具
施设の扩张	提升该设施各项基础能力

通关后追加设施特殊机能“アビリティチート”，用病毒核心为主人公复制一个UPC同伴技能，但不能是太过特殊的技能。

商店街（ショップモール）

EX商店（EXショップ）

アイテム卖买	买卖道具
施设の扩张	提升该设施各项基础能力

服饰店（ドレスルーム）

アイテム互换	用“万兽之证”及其上级道具交换各种武器及饰品
ドレスアップ	装备角色称号、武器和饰品
施设の扩张	提升该设施各项基础能力
称号の获得	完成一定条件后在此得到新的称号

画廊（ギャラリー）

壁纸阅览	阅览所得的壁纸
BGM视听	聆听所得的BGM
施设の扩张	提升该设施各项基础能力
行商人	每隔一段时间会出现一次，在此处购买壁纸和BGM

管理台（管理台帐）

仲间の配置	将同伴安置在各个设施处
仲间一览	确认目前为止解放的同伴
Fスキャット一览	确认好友情景对话
施设の扩张	提升该设施各项基础能力

私人房间（スイートルーム）

随着游戏进行可以买到原作中的各种场景房间，在相应的房间中配置特定的人员会发生好友情景对话，可以在管理台进行确认。

在航时舰中除了对角色装备、状态以及道具携带等进行调整外，关系到游戏剧情发展的设施就是在舰桥进行邮件的收发，确认邮件上提示的内容后，经由阿卡夏年代碑进行时间潜航，来到任务目标所在的时代，进入相应的城镇。

城镇设施说明

虽然城镇中可以选择的目的地很多，但大部分都只是前往某个固定场景跟NPC对话而已，跟设施名字无任何关系（例如选择“前往道具屋”，也不能进行道具的买卖）。城镇中除去退回航时舰的选择外，惟一有用的设施就是“混沌之门（カオスゲート）”。在混沌之门处可以进行城镇服务器的转移，玩过以前作品的应该已经很熟悉了。混沌之门同时也是通往迷宫的出入口，想要进入迷宫冒险，首先就得来这里。（题外话：“The World”的迷宫是由三段短语所组成的，以前的作品中随着游戏进行不断获得新的短语，将其自由进行组合就可以生成无穷无尽的迷宫。不过本作将这一要素删除，虽然迷宫的名字仍然是三段短语式，但已经无法自己组合了。）

迷宫区域说明

本作的迷宫是由小块区域连接而成，比较接近初代《.hack》里神殿的设置。屏幕右上角有地图显示，可以很直观地看到当前地形以及角色前进的轨迹，非常方便。在迷宫中冒险的时候，应当注意观察每个进出口附近处的路牌指示：红色路牌指向迷宫的终点，只要跟着红色路牌走就绝对不会迷路；没有路牌标示的出入口必定是死路，但是可能会有打开前进道路的机关以及可破坏的场景物品或宝箱等等，为了过关后的评价也一定不要错过；在迷宫的最终区域前会有一个黄色路牌，朝里面走就会见到一座女神像，调查它会补满角色的HP与SP，但是不会回复异常状态。最终区域里是一定会有一个BOSS在，虽然种类各异且主线剧情中也许还有各种特殊BOSS出没——但不得不说的是，本作的战斗难度实在是太低，低到没有必要去分析BOSS的攻略法，玩家只要按照下文将会提到的作战方法走，绝对没有任何BOSS可以让玩家陷入苦战。攻略掉迷宫后系统将会对本次迷宫的攻关过程进行评价，影响评价得点的因素分别是击倒敌人的数量（一个不漏全部送回老家就能拿到满分）、“同调结攻击”的次数（九成的敌人用“同调结攻击”杀死就能拿到满分）、“十字连击”的发动次数（这个没有细数过，不过等级高了以后基本是拿不到满分的，敌人都在“十字连击”发动前就死了）、打开宝箱的数量（一个不漏全部打开就是满分）以及破坏场景物品的数量（全部破坏就是满分，所以平时要多留意，死角处也要去转一下）。得到高评价会有额外的经验值奖励。



画面右上に、現在いる区画のマップが表示されます。マップ内の三角の印が、自分の位置を示します。



战斗系统详解

移动方法

用滑杆控制主人公的移动方向。按住一定时间后主人公会进行快速跑动。



目标锁定

靠近敌人后，系统会自动对离主人公最近的敌人进行锁定。此时按方向键可以切换锁定的对象。切换锁定目标是战斗中很重要的一点，在战士与法师系敌人搭档的场合，先击倒法师系敌人是作战的常识，请不要忘记。



敌人的状态

被锁定的敌人，其HP槽与防御槽会出现在屏幕上方。不断地



攻击敌人除了会削减HP以外，还能打掉敌人的防御槽。敌人的防御槽被削减一空后，会短暂进入“BREAK”状态，此时它的防御力将大幅度降低，是发动攻击的最好机会。

通常攻击

靠近敌人后按○就能发出通常攻击，连打○就能自动形成连技。

攻击技能与道具使用

按START键进入游戏主菜单，选择“アクショントリガー”就能在快捷菜单中登录总共4种攻击技能或者道具。在迷宫冒险中按□键就能使用当前的攻击技能或道具。要切换当前选择，首先按住R键保持打开快捷菜单，用方向键的上下或是△键与×键来上下切换已登录的4种选择（强烈推荐使用△键与×键来进行切换，这样左手可以保持操作滑杆跑位，在BOSS战中是很重要的操作），然后放开R键则完成切换步骤。使用攻击技能或是道具之后，会有技能冷却时间，在主人公头上以红色计时槽表示。在此期间内，主人公无法使用任何攻击技能与道具。

同调连击

敌人进入“BREAK”状态并被吹飞攻击击中后，UPC会提议对被吹飞的敌人进行追打。按L键同意后，UPC将消耗SP使用攻击技能开始对敌人进行追击，然后自动进入“同调连击”的阶段。当画面下方的敌人头像标识进入时间槽中浅绿色以内的区域中时，按○键就能将UPC打过来的敌人再打回去，如此往复形成空中连击。当敌人的HP不足以承受一次攻击时，下一次攻击会自动发动“同调终结攻击”。终结攻击的等级决定于之前连击的评价，终结攻击的等级越高，击破敌人后的奖励也越多。



击破奖励

击破敌人后，敌人通常会掉落“宝箱”与“药丸”。宝箱就不用解释了。药丸分为绿色和蓝色两种，绿色回复全员HP，蓝色回复全员SP，拾取方式为靠近后自动获得。



十字连击

首先让敌人进入“BREAK”状态后，启动“同调连击”。持续“同调连击”会累积增加画面右方的“连击槽”。当连击槽达到顶点时，敌人标识进入时间槽的有效攻击区域内，便可以按△键发动华丽的“十字连击”。“十字连击”发动后，画面上会出现一个圆形的时间槽，当圆内白色的时间线划过红色区域时，按下△键就能为这次攻击附加特殊效果。随着角色亲密度的上升，红色区域会越来越多，能附加的特殊效果也会慢慢多起来。前面也有说过，进入即时演算画面后，注意不要忘记按屏幕上增加亲密度的红心标识。



轻松战斗方式总结

游戏中的敌人大致上分为两种类型。一种是通常敌人，包括迷宫中随处可见的杂兵，关底BOSS，甚至是联机游戏中的塔之守护者；另一种是特殊敌人，比如剧情特殊BOSS，“希库扎鲁”集团甚至“终焉的女王”。如此区分他们最大的原因就是特殊敌人基本是不会中异常状态的，会比起通常敌人难对付一点点。现在来说说主人公的准备：首先收集足够的病毒核心，将时尾的职业等级提升到2级，这样就会习得攻击特技“旋牙·月轮”，在跑动状态下按○发动，威力极大且带吹飞效果。攻击技能方面只使用冲刺乱舞技，飞行道具不用管。看见敌人后，首先发动攻击技能，就可以打掉大半的防御槽，然后在技能冷却时间内不断使用跑动攻击，很容易就能造成“BREAK”效果。之后的“同调连击”再按得准一点，直接就可以将杂兵消灭掉。在迷宫中收集到足够的“万兽之证”后，回到航时舰的服饰店，交换背部的装饰品“ナイトメアウィング（噩梦之翼）”，装备之后时尾的通常攻击就带有睡眠效果。一直重复通常攻击→回避取消→通常攻击的套路，任何通常敌人都还不了手。特殊剧情BOSS因为异常状态不起作用，所以只要贯彻攻击技能→跑动攻击争取冷却时间→攻击技能的套路也是轻松通过。遇到复数的敌人，用锁定切换操作先杀掉法师系的，可以减低很多难度。最后记得遇到危机的时刻，千万不要节约HP回复药，这种到处都捡得到的东西，后期根本就用不完。



流程主线详细剧情攻略



2020年《.hack//Link》第01话

“一直以来，我总是重复看着相同的梦境。梦中的我穿着帅气，潇洒地击倒强大的怪物，救出被囚禁的美丽公主。而公主此时一定会微笑着说：‘时尾，你就是我的勇者。’”

然而这次从梦境中醒来过后，时尾却发现自己身在一个神秘而幽静的场景内，陪伴在他身边的，竟然是全球最大的网络游戏“The World”世界中过去10年传说中的英雄“凯特”。与凯特一起冒险，得到凯特的教导，对憧憬着凯特的时尾来说真是无比幸福的时刻。直到来到迷宫最深处的那一刻……

“似乎是……到极限了……无法再和你的意识同调了……接下来就要靠你自己了……”

这样说着，凯特的身影逐渐模糊起来，最终完全消失于此。

“借助‘黄昏骑士团’的力量吧。你一定要成为勇者！”

凯特最后的呐喊残留在时尾的心中。这真的是梦吗？时尾在茫然若失之间，逐渐回想起之前的记忆……

两天前，时尾的班级上转来了一位名为“天城彩花”的美少女。但令时尾惊讶的并非她的美貌，而是因为她与时尾梦中的公主竟然长得一模一样！当天中午，时尾被彩花叫到了学校的楼顶。



“你就是我的勇者……”

就在时尾混乱之际，彩花突然掏出一张奇怪的黑色光盘。一阵强光之后，时尾失去了意识。醒来之后发现自己身处网络游戏“The World R:X”世界中的城镇“马库·阿奴”，不过这里竟然已经是矗立着石像群的废墟了！就在时尾疑惑之际，一名持枪的黑衣白发男子出现在他的身后，并将枪口对准了时尾。正当危急时刻，传说中的英雄凯特出现，及时制止了这位名为“弗琉盖尔”的男子。两人斗到不相上下之际，弗琉盖尔突然使诈，将一颗威力巨大的爆弹扔向了时尾。凯特奋不顾身救下了时尾，却因此露出了致命的破绽，被弗琉盖尔的时间冻结魔弹命中，化为了石像！紧接着时尾也中了弹，但却不知为何没有被石化。在被完全石化前仅存的时间里，凯特将拯救“黄昏骑士团”的使命交托给了似乎拥有神秘力量的时尾，希望他前往“阿卡夏之盘”。用尽最后的力量，凯特让“腕轮”抽取数据的力量产生了暴走，将时尾安全地送走了。时尾在昏迷中，精神与凯特进行了同调，因此才有了之前“梦中”的冒险。



2020年《.hack//Link》第02话

清醒过来的时尾，第一眼竟然看到一个奇妙的生物。小生物自称“时·兰迪”，似乎是它救下了时尾，并带他来到航时舰中。不一会儿，彩花也登陆进了航时舰，一见面就将时尾骂得狗血淋头并收作了仆人，可怜时尾连发生了什么事都还摸不着头脑呢……

经过情况整理，时尾终于明白自己现在以人类之躯进入了“The World R:X”的游戏世界，而要做的事就是将管理“The World”时间数据的“阿卡夏之盘”的运行恢复正常，为此一定要前往“阿卡夏之盘”的最顶层。一行人再次来到“马库·阿奴”，彩花向时尾说明了被CC社雇用的骇客集团“希库扎鲁”——原来击倒凯特的弗琉盖尔就是这个8人骇客集团“希库扎鲁”的团长！为了惩戒恶用“阿卡夏之盘”控制网络世界的CC社与“希库扎鲁”，救出被石化的黄昏骑士团成员，时尾决定让“阿卡夏之盘”恢复正常。进入“阿卡夏之盘”，来到内部设施“记忆之泉”的跟前，彩花告诉时尾，通过“记忆之泉”就能在“The World”中以往的时间数据里进行自由往来。为了拯救黄昏骑士团，必须要回到过去的时间中，收集一共四个“时之核心”，用来开启“阿卡夏之盘”的门扉。现在时尾要做的就是以自己能够进入游戏的神秘能力，穿越时间之壁回到2009年“The World R:1”的时代。没有勇气跳进“记忆之泉”的时尾被彩花电击一番之后，终于开始了他的时间之旅。

> **小贴士**
>
> ●如果不知道自己现在该做什么或者是刚提取存档忘记了任务进度的玩家，只要往提示上标有红勾的地方去就能顺利发展剧情了。

2009年《.hack//SIGN》

时尾“迫降”在2009年“R:1”的“马库·阿奴”广场。彩花利用雷达探知到“时之核心”就在混沌之门处。到达目的地之后，时尾看到了一位男性咒文使和一位女性击剑士似乎在争执着什么。名叫“司”的少年本已经准备下线，但不知为何无法登出游戏，无奈之下只得通过混沌之门前往了其他的区域。好奇之下，时尾上前与少女搭话，在彩花的建议下谎称与司有过关联，并在少女击剑士“咪咪露”的提议下一起去寻找司的下落。



来到迷宫区域后，在时尾的询问下，咪咪露告知了司的事情：一直都在线上游戏，但从来不和谁一起作伴的孤僻的司，最近突然传出他与猫型角色和怪物在一起的传闻。因此被传闻称为作弊角色的司终于被玩家自发组织起来维护游戏内秩序的“红衣骑士团”给盯上了。虽然咪咪露在混沌之门处好意提醒司要注意，但司似乎完全没有自己陷入危险之中的自觉。在迷宫深处找到司，但司仍旧是毫不领情，自顾自地离开了迷宫。彩花探知到这个年代的“时之核心”就在司的身上，因此决定继续追踪司。回到城镇以后，航时舰也尾随时尾来到了这个年代，以后这里就是时尾的常驻大本营了。回到舰内，正好收到了咪咪露发来的邮件，似乎又找到了司的所在之处。

此刻，在“希库扎鲁”的基地内，一位副官样子的人将时间数据的解析报告汇报给了弗琉盖尔。关于时尾的身分，目前已经认定为外

部侵入者。就在此时，CC社上层的“吉尼亚斯”对“希库扎鲁”进行了联络，听取了目前的进度报告。“希库扎鲁”亦决定将时尾排除掉，彻底完成这次委托。

咪咪露与时尾再次找到了司，恰好目睹了传闻中的猫型角色与司的对话。对话中，猫型角色突然将空间打开了一个缺口。不顾咪咪露的劝阻，司固执地进入了缺口中，不见了踪迹。时尾一行人正想追上去，却被猫型角色召唤出来的BOSS怪兽所阻拦，无奈之下只得回到了城镇。



一筹莫展之下回到航时舰后，时尾收到了来自“红衣骑士团”团长——名为“昴”的少女的邮件，似乎想跟时尾谈一谈跟司有关的事。来到约定地点，昴希望能见司一面，好好跟他谈一谈，并就以前团员无故拘禁他一事向他诚恳道歉。昴诚恳的态度化解了时尾对她的戒心。就在此时，彩花再次探知到司的所在。于是时尾邀请昴一起去寻找司。

在迷宫深处，司将自己的事原原本本地告诉了昴。原来司也与时尾一样，真正存在于这个游戏世界之中，不知被谁夺走了现实世界的记忆，不知被谁禁闭在这个游戏世界之中。令人太过震惊的真相使得昴一时之间无法完全相信。司告诉昴，他现在只想一个人静静地生活在游戏世界中，随即离去。昴回过神来以后，也立刻追了上去。再次失去了司的踪迹，时尾也让刚刚泡澡完毕的彩花好好骂了一顿……

回到航时舰后，收到了咪咪露的邮件。来到集合地点后，咪咪露将昴、贝尔、库里姆与BT介绍给时尾认识，原来这些人都是与司有着关联的同伴。贝尔谈到司的情况后，认为司已经成为了完全超出游戏范畴的存在个体，所以准备将这个情况告诉传说中的骇客“赫尔巴”，并寻求她的帮助。BT和库里姆准备着手调查司在现实世界中的情报，希望能从中找到线索。成员解散之后，彩花再次探知到司的位置就在城镇的牧场里，于是时尾叫上昴一同前去寻找。

来到牧场后轻易找到了司，不过一反平时孤僻的性情，司似乎很慌乱地抱着什么东西。细看之下发现是一只非常虚弱的小猪。彩花说这是游戏中安排的小猪生病剧情活动，只要将某个迷宫的BOSS击倒，得到特效药就能将其治愈了。得到情报的时尾立刻叫上司一起去攻略迷宫，昴则留下来照看小猪。刚进入迷宫区域，突然窜出一个神秘人物“楚良”要PK掉时尾！危急时刻，“红色闪电”库里姆赶到，拖住了楚良，让时尾一行先行离去。

在迷宫深处拿到特效药的时尾与司虽然火速赶回了牧场，但最终还是很遗憾地来迟一步，小猪还是死掉了。虽然彩花要求时尾把握住这次难得没让司逃掉的机会向他索取“时之核心”，但看到司沮丧的样子，时尾决定还是延后再说。

回到航时舰后，一如既往检查邮件的时尾意想不到地收到了司的邮件。为了答谢时尾与昴，司特意将两人召集起来，以招待两人前往他的“秘密房间”作为谢礼。在迷宫最深处，司打开了通往“秘密房间”的通路，准备向两人介绍他的朋友“阿乌拉”、“马哈”以及“母亲”，却发现房间中央的床上，阿乌拉不知所踪。就在司困惑之际，一个神秘的女性声音响起，并将司囚禁了起来，把昴与时尾赶出了房间。



无奈之下暂时回到航时舰后，收到了贝尔的邮件，要求大家再次集合起来。贝尔与赫尔巴已经取得了联系，赫尔巴也独自对一连串游戏玩家意识不明的离奇事件展开了调查，得到的结论是，司大概也被这些离奇事件的原因所纠缠着。虽然赫尔巴没有说得太细，但是却给了贝尔一个迷宫区域的地址，贝尔决定全员一起前往那里。此时在“秘密房间”之中，司正一个人静静地坐在草地上，但是不管猫型角色“马哈”如何逗弄他，司也没有半点反应……

来到迷宫最深处后，一行人被突然传送到了一个神秘的空间。里面有一个倒挂着的男人，不断说着莫名其妙的话，然而言语断片中的“阿乌拉”一词却勾起了时尾的回忆，这正是司所说的沉眠女孩的名字。接下来男人说了这样的话：“阿乌拉会受到与她最亲近的人的内心影响而醒来，绝不能让一个扭曲的阿乌拉苏醒……”之后众人就被强制传送了出去。

众人解散之后，时尾再次收到了昴的邮件，希望时尾能和她一起去寻找自那以后就行踪不明的司。两人在牧场处意外遇到了马哈，被时尾的诚意打动的马哈，将司所在的区域地址给了时尾。两人来到迷宫深处终于见到了司。司似乎在上次事件的刺激下想起了一点现实中的事。原来司在现实中常被人欺负，忍受不住痛苦想要逃避现实而进入了“The World”的世界，然后被“母亲——摩尔加纳”带到了这里来。虽然司说自己想要一个人静静在这里生活，但昴一针见血地指出了司言语中想要离开这个世界而表露出的矛盾之处。内心被人看穿的司终于压抑不住自己的感情，对昴敞开了心扉。时尾也知趣地留下昴与司单独相处，自己先行返回城镇。

时尾在航时舰收到了赫尔巴的邮件。赫尔巴为了展开“阿乌拉夺还作战”而将大家召集到了“网络废弃区”这个由赫尔巴一手建造的法外地带。随即同样接到赫尔巴召集邮件的司也来到了此处。决意直面现实的司向大家表明了自己想要返回现实世界的决心。为了对抗“偏在的意识”摩尔加纳并夺回还未苏醒的阿乌拉，时尾与司决定前往“秘密房间”发动奇袭，其他人则负责吸引摩尔加纳的注意力。两人刚进入迷宫区域，没想到楚良却再次出现，原来楚良已经成为了摩尔加纳的帮凶。危机之刻，库里姆再次前来救援，并痛斥了楚良不敢与人深入接触的软弱一面。来到迷宫深处，挡在两人面前的BOSS，竟然是曾经守护着司的特殊怪物“薄明的放浪者”！原来这个怪物也是摩尔加纳的手下。几经辛苦终于将其打倒，但就在两人松懈的一瞬，怪物用尽最后的力气对司发动了奇袭，而一直暗中保护着司的马哈，此刻出现帮司挨上了这致命的一击……还没有时间来得及悼念消失的马哈，两人就被传送到了“秘密房间”，并目睹了阿乌拉苏醒的瞬间。阿乌拉由于受到司积极向上的内心影响而正常地苏醒了，这让摩尔加纳恼羞成怒，正要对众人下手之际，被库里姆痛斥之后改过自新的楚良出现拖住摩尔加纳，给了时尾与司带着阿乌拉逃走的时间。可惜自己却被摩尔加纳变为“第一相·死之恐怖”的素体，忠实地开始执行阿乌拉的追杀任务。



接到赫尔巴的邮件再次来到“网络废弃区”的时尾，得知了摩尔加纳已经将目标从夺回阿乌拉变更为了抹杀阿乌拉。阿乌拉是必然会诞生于“The World”的究极AI女神，但对于现任的系统管理AI摩尔加纳来说只不过是个会夺取自己地位的阻碍者，因此想把她扼杀在扭曲的摇篮之中。赫尔巴正式委托时尾担任阿乌拉的守护者，保护阿乌拉去某个迷宫深处的数据异常点，从而开始她自己的旅程。时尾与司护送阿乌拉来到迷宫最深处，却遇到了摩尔加纳的阻挠。就在阿乌拉为摩尔加纳的威胁所犹豫之际，司的鼓励使她下定决心踏上了属于女神的旅程。怒不可歇的摩尔加纳将时尾与司永远地囚禁在了时间与数据的夹缝之中。

就在时尾万念俱灰之际，时常出现在时尾梦中的公主竟然将时尾与司从夹缝中救了出来。不过好景不长，刚刚脱困的两人立刻遭到了“希库扎鲁”成员“托隆梅鲁”这个肌肉男的袭击，看来他似乎是冲着时尾来的。

好不容易击退肌肉男，两人终于平安无事地回到了“网络废弃区”。司向时尾表达了他的感激之情后，终于下线，回到了现实世界之中。时尾欣慰之际，意外地发现司下线的地方竟然留下了“清净的时之核心”！原来时尾通过体验过去的历史，让时间数据以正确的形式再生，就能将“时之核心”从持有者的体内剥离出来。达成目标后，现在该回到2020年的“阿卡夏之盘”，开启下一扇大门了。

小贴士

- 主线完结后，航时舰内将开启“知识之蛇”的机能，可以用病毒核心进行角色职业等级的提升。
- 2020年Link篇主线剧情被上锁无法打开，需要收集相应数量的“时之键（クロノチップ）”才能解锁。“时之键”是通过完成“阿卡夏年代碑”中的支线剧情获得，支线剧情不在主线流程中讲解，还请见谅。
- 司在现实中是女性，只是创建了男性角色进入游戏而已。

2020年《.hack//Link》第03话

回到2020年的"马库·阿奴"，时尾惊喜地发现因为时间数据的正常化，司、咪咪露等五人都从石化中被解放了出来，一起登上了航时舰成为时尾的同伴。

再次进入"阿卡夏之盘"。在门扉之前，肌肉男托隆梅鲁再次出现，并和时尾展开了激战。胜利后的时尾打开大门，通过"记忆之泉"迈向了2010年。而失败的托隆梅鲁在无人知晓的情况下，被同样是"希库扎鲁"成员的"奇术师——盖斯特"处以极刑……



2010年《.hack//》

来到2010年的"马库·阿奴"，彩花很快探知到混沌之门处有"时之核心"的反应。原来这个时代"时之核心"的持有者就是传说中的英雄凯特！时尾欣喜地上前搭话，不意间却和凯特的"腕轮"产生了共鸣。于是时尾与目前还是新手的凯特结交为好友，一起进入迷宫冒险。不过进入迷宫以后，凯特的情绪一直很低落。在时尾的追问下，凯特说出了之前发生的事：原来这个迷宫就是他与好友"奥尔加"第一次冒险的迷宫，在这里他们遇到了被神秘怪物追赶的女孩子，女孩将"腕轮"托付给了凯特，但奥尔加却因为保护两人，被怪物击倒，从此陷入了意识不明的状态。迷宫深处，两人遇到了绝对无法击倒的"Bug怪兽"。正当时尾一筹莫展之际，凯特终于发动了"腕轮"的力量，以"数据抽取"将其一举歼灭。不料恰巧目击此景的"巴尔穆克"把凯特当成了在游戏中散布病毒的作弊玩家，被人误会又找不到拯救奥尔加的线索，凯特的情绪显得十分低落。



回到航时舰后收到凯特的召集邮件。恢复了精神的凯特将他的同伴"黑玫瑰"和"米斯特拉尔"介绍给了时尾。邮件中凯特提到的赫尔巴也算是时尾的老熟人了，也许她会知道让奥尔加苏醒的方法吧。众人决定前往赫尔巴提供的地址。迷宫深处，集合起来的四人被强制传送到了之前时尾去过的倒吊之男房间。这次房间中空无一人，只留下倒吊男的残留思念，要求"腕轮"的继承者一定要保护好阿乌拉。时尾这才知道原来托付"腕轮"的女孩就是阿乌拉。再次被强制传送回原处后，又遇到了前来调查异变的巴尔穆克。他向凯特询问了好友奥尔加的近况后，愤怒地离去。此时赫尔巴出现在失落的凯特面前，告诉凯特之前听到的神秘声音就是"The World"制造者的残留思念，其中一定隐含着打破现状的提示。回到城镇的时尾，突然被一个猫型角色叫住。被仔细打量一番后，名为"米亚"的猫型角色和男性咒文使的"艾尔克"都与时尾交换了名片。

这次回去以后竟然收到了阿乌拉的求救邮件！时尾与凯特立刻前往迷宫的最深处，还遇到了前来调查异样怪物传闻的巴尔穆克。就在三人对话之际，阿乌拉出现了，可随即被追迹而至的"第一相·死之恐怖"击中，幻化成八个光点消散而去。巴尔穆克得知就是眼前的怪物袭击了奥尔加，怒不可歇地冲上前去，但不是对手。危机关头，凯特挺身而出，与时尾一起将第一相击倒。最后巴尔穆克与凯特和解，发誓要一起取回和平时光！



经过短暂的休整，凯特接到了匿名的情报提供邮件。来到指定迷宫区域的最深处，见到了一位自称"良司"的系统管理者，威胁说两人因为时常作弊进行游戏而要删除两人的游戏角色。此刻赫尔巴出现，为两人辩护。凯特提议良司和赫尔巴——系统管理者与骇客一起联手对抗异变。此刻的凯特已经逐渐成长为了英雄人物。



接下来，赫尔巴在"网络废弃区"召开对摩尔加纳的作战会议，召集了所有的关系人员。由情报商人"威兹曼"传达作战概要：拥有"腕轮"的凯特作为主要战力编入对"八相"的直接作战部队，其余的成员负责隔离凯特的作战区域与其他区域的连接，良司则担任"八相"的追迹工作。最后在凯特的激励声中，对"八相"作战开始，这也正是凯特成为".hackers"中心人物的历史性一刻。

在时尾负责的区域，时尾在最深处遇到了米亚和艾鲁克，不过米亚看起来似乎非常痛苦。最坏的情况还是发生了，米亚作为第六相觉醒，并对时尾展开了攻击。就在此时，"奇术师——盖斯特"出现，一瞬之间就轻松将第六相消灭！跟时尾作了自我介绍之后，盖斯特愉快地离开了迷宫，只留下愤怒的时尾和悲伤的艾尔克……

回到"网络废弃区"，大家都顺利完成了作战任务，不过可惜让第八相逃掉了。此时阿乌拉出现在大家面前——之前被第一相击溃成八个碎片分别封印在八相的内部，如今取回了其中七个部分，大部分的数据已经复原。阿乌拉告知了大家最后的第八相所在地，作战终于进入到最后阶段。

最后与第八相之战，大家都被第八相强大的力量所压倒。就在最危急的关头，阿乌拉再次出现，并带回了之前意识不明的玩家，其中豁然就有"苍海的奥尔加"。"苍炎的凯特"、"苍天的巴尔穆克"、"苍海的奥尔加"——"菲亚娜的末裔"终于集结，至此".hackers"全员到齐！摩尔加纳也不敌众人的力量，被完全击破。

然而就在大家松懈之际，一名小丑突然出现在凯特身后，向其发射了时间冻结魔弹！凯特再次被彻底石化，随后被这名"希库扎鲁"成员的小丑"珀扎奥涅"带走。由于与第八相大战而元气大伤的众人都无力阻止……

沮丧的时尾回到航时舰后，收到了"希库扎鲁"的招待状！于是时尾叫上黑玫瑰一起，要去给那个该死的小丑一点颜色看看。来到迷宫深处，卑鄙的小丑提出交还凯特的条件是让两人成为沙包给他好好修理一顿解气。不过在阿乌拉的帮助下，两人还是顺利夺回了凯特的石像。现在终于可以痛扁这个猥琐的家伙了！

击退了小丑，但是仍然无法让凯特复原……时尾沮丧之际，阿乌拉出现在他的面前。虽然阿乌拉现在也无法将凯特复原，但她将凯特体内的"红莲的时之核心"剥离了出来，交给了时尾。



回到城镇，前来迎接两人的是赫尔巴和良司。良司告诉时尾，打倒摩尔加纳以后，系统逐渐恢复了安定，意识不明的玩家也开始陆续苏醒，这些全都是与凯特他们协力后得到的结果，并向大家道谢。关于凯特的石像，赫尔巴说会进行解析，所以先寄放在"网络废弃区"。时尾虽然也想一起前去，但被彩花阻止。只要集齐了4个"时之核心"，将"阿卡夏之盘"的功能恢复正常，那么扭曲的时间数据就会复原，凯特自然也会痊愈了。虽然还留有眷恋，但时尾还是决定先回到"阿卡夏之盘"。

小贴士

●《.hack//》篇与原作在细节上有些出入，比如八相的出现顺序，"腕轮"没有被破坏等等。

●"Bug怪兽"原作中是只有具备"数据抽取"能力的凯特才能击倒的，至于时尾为什么能单独将其击倒，原因不明……

●卖萌角色米斯特拉尔实际上是已经结婚的主妇，原作中甚至还有因为生孩子而暂时离队的剧情……

2020年《.hack//Link》第04话

首先来到“马库・阿奴”广场，迎接从石化中解放出来的黑玫瑰等五名同伴，可惜凯特仍然是石像……

再次进入“阿卡夏之盘”。在新的记忆之泉门前，小丑珀扎奥涅出现阻拦了他们的去路。正愁一肚子火没地方发泄的时尾将小丑干净利落地扁了一顿。眼见不敌，小丑落荒而逃，时尾也没空搭理这个卑鄙的小人，径直前往记忆之泉。

逃出来的小丑正松了一口气，立刻就被紧随其后的盖斯特所消灭，步上了肌肉男的后尘。

“这样就收拾掉两人了。时尾干得可真不错，不愧是‘重复存在’。”

留下这样谜一样的话语，盖斯特也失去了踪影。

在“希库扎鲁”基地内，根据副官“梅特罗诺姆”的分析，时尾的处境几乎完全暴露在“希库扎鲁”的掌控之下，且已经被认定为战斗能力超过了肌肉男与小丑的敌人。团长决定派出“喷火男——奥尔盖尔”去收拾掉时尾。虽然梅特罗诺姆对奥尔盖尔无节制的破坏可能造成的恶劣影响不放心而持反对意见，但最终还是无法改变这个决定。接着团长又给另一位女性成员“舞姬——库拉莉奈缇”下达了另外一个神秘的任务……

穿过记忆之泉，来到2016年的“马库・阿奴”广场，时尾对眼前的景象感到十分陌生。向彩花打听后才知道，原来这个时代的“The World”已经从“R:1”版升级到了“R:2”版。不过时代在变，人也在变，现在的“The World”已经进入了一个PK横行的时代。准备暂时回到航时舰的时候，时尾突然感到头部传来短暂的一阵剧痛，不过很快又没有感觉了……

小贴士

●本话完结之后，将会开启第一个重复任务关卡，玩家可以在那里尽情地刷病毒核心与信件礼物了。

●进入《.hack//Roots》篇后，因为系统升级，迷宫的怪、地形和机关设计都有了很大变化，要随时留意地图。

2016年《.hack//Roots》

时尾追随“时之核心”的反应来到迷宫深处，看见与怪物激战并陷入下风的两人，其中一人似乎就是“时之核心”的持有者。时尾立刻加入战局，救下了两人。两人分别是“志乃”与“塔比”，其中志乃就是“时之核心”的持有者。为了与志乃增进关系，时尾提出加入她们所在的公会“黄昏的旅团”。

回到城镇，来到“黄昏的旅团”的公会房间，志乃向时尾介绍了公会现有的同伴“匈坂”和“驰尾”，以及公会的会长“奥坂”。既然志乃已经带时尾来到了这里，奥坂也二话不说爽快同意时尾加入了“黄昏的旅团”。“黄昏的旅团”的目的是找出游戏中的传说道具“黄昏之键”，传说中这个道具可以达成拥有者的任何愿望，不论现实还是网络，是从“R:1”时代流传下来的超珍稀道具。虽然听起来很愚蠢，但奥坂就是以有这个道具为前提来进行这个游戏。

回到航时舰后，很快就收到了志乃的指令邮件，希望时尾和驰尾一起去调查一个迷宫。路上驰尾似乎一直闷闷不乐，似乎是因为志乃没有随行吧。来到迷宫深处后，驰尾掏出了一个名为“碑石”的道具，看来调查迷宫实际上就是搜索这类颜色不同的“碑石”，而这些“碑石”就是寻找“黄昏之键”的关键。恰巧这段对话被“TaN”公会的会长“俵屋”所听到，而“TaN”似乎经常找“黄昏的旅团”的麻烦。跟时尾交换名片之后，俵屋先行离去了。回到公会后，面对志乃的驰尾突然变得温顺起来，跟刚才迷宫中不爽的态度完全相反，这算啥啊……

不久之后再次接到调查指令，同伴仍然是驰尾，这让时尾有些头痛。然而彩花接下来告诉时尾的事却让他无暇顾及自己的感受了：“黄昏的旅团”不久之后就会解散，而志乃会被人袭击而成为“意识不明者”！这是过去已经发生的事实，并非来自“希库扎鲁”的外部干涉，因此能拯救志乃的只有进入游戏的时尾！

“绝对不要让‘志乃’‘单独一人’前往‘古力玛・雷布大圣堂’！”



即使只是为了顺利得到“时之核心”，也要保护志乃。记好彩花的叮嘱，时尾前往与驰尾的见面地点。另一方面，在“TaN”内部，俵屋向一个神秘的女性汇报了他与时尾接触后的感想。将俵屋打发走后，神秘女性与一位名叫“直毗”的男性进行了对谈。从言语片段中推测，似乎俵屋只是他们雇佣的行动者，而两人真正的目的现在还不得而知……

与驰尾一起来到一个神秘的区域“科修塔・巴亚战场遗迹”，两人开始着手调查。不一会儿两人在中央就发现了显眼的三角形伤痕，以及周围矗立着的八根闪烁着光辉的石柱。虽然对石柱散发的光辉有点在意，不过还是没有具体的头绪，两人暂且先返回公会报告了情况。

回到航时舰后，竟然收到了俵屋的邮件！他似乎有些话要跟时尾与驰尾交谈，并给出了一个迷宫地址。为了搞清楚俵屋的意图，两人决定前去一探究竟。在迷宫深处见到了俵屋。客套一番之后，俵屋拿出了一颗全新的“碑石”！作为将“碑石”交给“黄昏的旅团”的条件，俵屋提出由“黄昏的旅团”找到“黄昏之键”后，交由“TaN”来进行买卖交易。听到驰尾回答说要交由奥坂来决定，俵屋也很大度地先将“碑石”交了出来，随即离开。虽然一头雾水，不过拿到了“碑石”，也就够了。

不久之后再次接到召集邮件。奥坂推测在“科修塔・巴亚战场遗迹”使用“碑石”就会得到“黄昏之键”的线索。一行人前往该地，随即发现石柱上的光辉竟然跟“碑石”散发出的光辉非常相似。将手中的“碑石”设置在空余的石柱上后，八根石柱产生了共鸣，打开了一扇“光辉之门”。然而就在大家欣喜之际，“TaN”的神秘女性带着一大帮人突然出现。这个名叫“恩妲”的女性是“TaN”公会的暗部首领，似乎专干一些不太光彩的事。大家让奥坂先行进入“光辉之门”，而自己留下来阻挡追兵。苦苦支撑了一段时间，琢磨着奥坂也应该得到了“黄昏之键”，大家都相继撤退了。

然而事情并没有想象中那么顺利。自从奥坂进入“光辉之门”以来，就与大家完全断绝了联络。旅团的大家实在是等不下去了，于是开始分头寻找奥坂的线索。就在时尾在广场上徘徊的时候，遇到了俵屋。面对时尾关于暗部袭击与奥坂失踪的质问，俵屋也显得很吃惊，似乎完全不知情。为了避免走漏风声，两人约好在迷宫深处详谈。

而此刻，奥坂却已经被直毗备捕获并囚禁了起来！原来整个一切都是直毗所设下的陷阱，目的是为了解析奥坂那异常的“左腕”的数据。奥坂就这样无法脱出，无法联络，被掌控在直毗的手中……

来到迷宫深处，俵屋向时尾坦白了“TaN”的秘密：原来俵屋并非“TaN”的真正会长，暗中操控着“TaN”的正是直毗，而恩妲则是直毗的直属部下。对于奥坂的行踪，俵屋则是一无所知。

毫无收获地回到公会，大家对于奥坂的失踪都产生了动摇，不信任感也逐渐开始萌芽。目前志乃还能维持住大局，但估计也不会持续太久。正在时尾沉思之际，志乃提出想要一个人去“古力玛・雷布大圣堂”。——大圣堂？突然醒悟过来的时尾赶紧跟上去，到达大圣堂之后，看见平安无事的志乃，才松了一口气。原来志乃在考虑事情的时候，时常一个人到这里来。两人谈话途中，志乃提到过去存在着名为阿乌拉的女神，她也许已经放弃了这个世界，而时尾却坚决予以否定。这种积极向前的态度，也会给志乃带来勇气吧。

日子就这样过去，奥坂却仍然消息不明。大家决定关于旅团的未来进行一次会议。然而已经彻底对奥坂失望的匈坂，向志乃传达了自己脱离旅团的决意。来到公会外面，再次见到匈坂。匈坂淡淡地告诉时尾，不仅仅是脱离旅团，想到自己最信赖的人也许真的背叛了自己，自己大概也没有再玩“The World”的动力了。继奥坂之后，匈坂也不再出现，旅团中持续着难以言喻的气氛。为了转换心情，塔比邀请时尾一起去迷宫中冒险。在迷宫深处，两人遇见了“奇术师——盖斯特”。盖斯特告诉时尾，“喷火男”，以及无敌的“舞姬”将会出现在时尾面前，而时尾将毫无胜算。

回到航时舰，收到了塔比的邮件，旅团现存的人员再次集中起来。不过志乃的服饰换成了全黑，似乎表明了自己的某种决意。谈话之间，志乃收到了来自奥坂的邮件！而见面约定的场所竟然是"古力玛·雷布大圣堂"！正要前去阻止志乃的时尾，却遭到了"喷火男——奥尔盖尔"的阻拦，这个在城镇中竟然会掏出转轮机枪扫射的家伙看来真是危险到不行！一番苦战击败奥尔盖尔后，紧接着又出现了"舞姬——库拉莉奈缇"。实在是分身乏术的时尾只得委托塔比立刻发邮件叫驰尾去大圣堂救助志乃。面对强大的库拉莉奈缇，两人全无还手之力，被轻易击倒。而库拉莉奈缇对时尾的实力似乎非常失望，没有给予致命一击就回去了。一败涂地虽然非常令人悔恨，但现在还是志乃的境况更令人担忧！



收到邮件的驰尾慌忙地赶往大圣堂，但始终来晚一步……看着志乃缓缓消散在空间之中，驰尾跪倒在地，发出撕心裂肺的呼喊……



收到驰尾的召集邮件，旅团余下的3人集中起来。驰尾已经办好了手续，"黄昏的旅团"正式解散……不过驰尾仍然记得质问时尾：为什么时尾会知道志乃将会在大圣堂被PK掉？明知道志乃有危险，却仍然见死不救？即使塔比在一旁澄清，失去奥坂、失去志乃、最后甚至失去"旅团"的悲愤，驰尾一股脑地发泄在了时尾身上。这股恨意究竟会持续到何时呢……

彩花的雷达检测出大圣堂出现了"时之核心"的反应。来到空无一人的大圣堂，"深远的时之核心"自动融入了时尾的身体之中。既然志乃在历史中是确定被PK的，虽然很残酷，但让她出现在被PK的场所才算是重现正确的历史。虽然得到了"时之核心"，但时尾却无法高兴起来……

小贴士

●与喷火男一战是本作为数不多的难点战斗。因为搭档强制为之前无法升级的塔比，整体攻击力十分低。外加奥尔盖尔在半血后罩起防护罩丢炸弹的战斗方式也是十分消耗时间，所以稍微多准备点回复药和复活药比较好。

2020年《.hack//Link》第05话

入手"时之核心"后，理应立刻前往"阿卡夏之盘"，然而时尾却陷入了低沉。被"希库扎鲁"打败，也没能救下志乃，甚至凯特被石化说不定也是自己的错？自责越来越深，时尾已经无法自己振作起来了。

黑暗之中，时尾突然听到呼唤自己的声音。航时舰中的主屏幕也突然亮起来，出现在那里的竟然是时尾梦中的公主！"想要变强，想要能够守护重要的人的力量的话，



就握住我的手吧。"为了不再留下悔恨，时尾毫不犹豫地握住了公主的手，接着强光闪过，时尾来到了一个奇妙的迷宫之中。

"这里是终末尽头之迷宫，踏破这个迷宫就是交与你的试炼。"

打量着这位神秘的公主，时尾认为她就是彩花，公主慌慌张张地承认，不过还是希望时尾在她做这个打扮时叫她"AIKA"。虽然时尾认为攻略这个迷宫也不会变强，不过最终还是拗不过AIKA的劝说，那就姑且一试吧。

此刻在2020年的"马库·阿奴"，盖斯特找上了奥尔盖尔。"只要使用了这个，就能击败时尾，也就能恢复你的名誉了。"——两人交谈的样子，也引起了梅特罗诺姆的注意……

在"终末尽头之迷宫"中，时尾一路顺利前行，却不断听到背后传来悲鸣声与哭泣声。AIKA告诫时尾千万不要回头，否则就会发生惨剧。自此以后，悲鸣与哭泣声越来越近，越来越清晰，直到凯特的声音出现……看见掉落在自己前面的凯特的帽子，时尾终于忍不住回头，随即坠入了无尽的黑暗之中……

在黑暗的深渊中，时尾再次陷入无尽的自责。就在时尾灰心丧气到极点之时，AIKA出现在黑暗之中。在AIKA的鼓励下，时尾回想起自己曾经帮助过的人。什么是勇者？并非单单是拥有强大的力量，而是能与同伴们一起开创未来的人！走出了阴暗，时尾体内蕴含的神秘力量终于觉醒，时尾也进化成了全新的Xth形态！再次面对虚幻的凯特，获得新生的时尾不再迷茫，干净利落地将其斩断！顺利踏破迷宫，时尾也获得了新的力量，这都得归功于AIKA的指引。

画面切换到"希库扎鲁"基地内，梅特罗诺姆已经解析了由库拉莉奈缇采集回来的时尾的角色数据。"被石化魔弹击中仍能如常活动"、"能够穿过记忆之泉进行时间移动"、"拥有与'希库扎鲁'专用角色相等甚至以上的战斗能力"，种种迹象都表明时尾就是传说中的"重复存在"……



小贴士

●进入"终末尽头之迷宫"前做好药品补给的准备，带上亲密度最高的同伴。进入迷宫后会有BOSS连战，首先是"薄明的放浪者"，然后是"第一相·死之恐怖"，接着是防御力变高的"珀扎奥涅"。最后当主人公进化为Xth后要面对"凯特的虚像"，不过在主人公现在的攻击力前可是不堪一击的。

●攻破迷宫后，在"知识之蛇"可以将同伴角色升级成为Xth形态了。

2020年《.hack//Link》第06话

来到广场，俵屋和塔比获得了解放，塔比将志乃与驰尾托付给了时尾。

进入"阿卡夏之盘"。途中彩花提议也可以先去帮助凯特后，再继续旅程。看来她自己在泡澡的时候也考虑了很多呢。不过时尾还是谢绝了彩花的好意。不仅仅是凯特，要拯救大家最快的方法就是到达最顶层，现在这才是最优先目标。

按照惯例，新的记忆之泉前一定会有"希库扎鲁"的成员前来阻挡。这次拦在时尾面前的是奥尔盖尔，他使用了盖斯特交给他的"狂暴程序"以后，实力大增。时尾在与他的激战中，无意识间看到了他的过去：那家伙，小时候因为交通事故而失去了双亲。从那以后的十多年间，他一直压抑着内心的怒火与悲愤。因此弗琉盖尔为他准备了这样一个网络世界，作为"希库扎鲁"的成员，在这个舞台上尽情地发泄。虽然奥尔盖尔也是个值得同情的人，但身负拯救"黄昏骑士团"使命的时尾，也不能在这里输给他。

击倒了奥尔盖尔，结界得以解除，可以前往下一个时代了。不过对于看到了奥尔盖尔过去的时尾来说，"希库扎鲁"似乎并非十恶不赦的组织。对于时尾的疑惑，彩花非常愤怒。似乎彩花的哥哥正是因为"希库扎鲁"的缘故而发生了什么事。彩花不愿明说下去，时尾也就不再过问。两人就此前往下一个时代。

此时在"希库扎鲁"的基地，休息室里，梅特罗诺姆正在极力说服弗琉盖尔应该发动总战力前去捕获时尾。像时尾这种能够完全与电脑世界同调，在以往的研究中只存在于理论假设中的先天体质"重复存在"现在就在眼前，千万不能失去这个捕获的机会。但弗琉盖尔似乎更加在意时尾的数据中不符合"重复存在"特定数据组合的一些杂质，这些杂质似乎在随着时间经过而逐渐膨胀……休息室外，"猛兽使——妾箩"与库拉莉奈缇聊到时尾，库拉莉奈缇对时尾没什么兴趣，而妾箩则是很想看看接二连三打倒同伴的对手究竟是怎样的人……

2017年《.hack//G.U.》

来到新时代后早早就探知到了“时之核心”的反应。顺着反应追踪到迷宫深处，时尾看到3个PK向一个玩家下手，然而却反被痛打一顿。定睛一看，这个非常强大的玩家竟然就是驰尾！解决掉PK以后，驰尾向其询问“知道三爪痕吗”，似乎传闻中被这个全身缠绕着蓝色火焰的PK干掉后，就会成为意识不明者。得到否定的回答后，驰尾毫不留情地将其杀死了。对于驰尾的转变，时尾感到非常震惊，同时被彩花告之他就是这个时代“时之核心”的持有者。看到“对志乃见死不救”的时尾，驰尾仍然持续着一年前的恨意。警告时尾不要再次靠近他之后，独自先行离去了。

追赶驰尾回到城镇，在广场处看到有人与他搭话。看来这个时代的驰尾持续做着PKK（专门狩猎PK）的行为，已经获得了“死之恐怖”这一异名。这位隶属于“月之树”公会的二小队队长“榊”对于驰尾这种以暴制暴的行为表示了不满。而就当驰尾准备无视榊离去之际，榊身边一名酷似志乃的女性“阿托莉”的出现，引起了驰尾的注意。确认不是志乃以后，驰尾再次转身离去。而随后赶去的时尾在寻找驰尾的过程中突然再次感到头痛，而且比上一次发作要厉害得多。在偶然路过的阿托莉的照看下，才缓缓平息下来。阿托莉与时尾交换了名片，并热心地向时尾说明了“月之树”公会救世济人的和平理念。在这之后驰尾登出了游戏，时尾他们完全失去了“时之核心”的踪迹，只得先返回航时舰待机。

探知到驰尾出现在大圣堂，时尾立刻也前去。虽然看到时尾再次出现有点不爽，但接下来的一幕却完全吸引了两人的注意力：缠绕着青色火焰，手持双剑，角色外型跟凯特如出一辙的PC角色突然降临在大圣堂！

“我想死你了！三爪痕！”

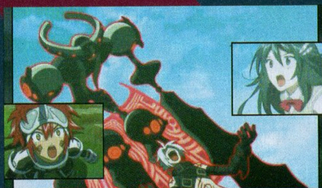


驰尾怒吼着朝“三爪痕”扑了上去，然而即使使出浑身解数也无法击败对手。虽然最后关头凭着一股气魄将三爪痕压倒，但三爪痕竟然使出了凯特的“数据抽取”！挨了这招的驰尾直接被强制传送回了城镇的广场。追赶上去的时尾，目睹了驰尾逐渐变得疯狂的样子。为了击倒三爪痕，驰尾一定会不择手段增强自己的力量吧。不过对于时尾与彩花来说，败给三爪痕的驰尾没有成为意识不明者已经是谢天谢地的事了。在广场的卖店处闲逛之际，一为名叫“坤”的男子上来搭话，似乎他的上司想跟时尾聊聊有关驰尾的事。于是时尾跟着坤一起进入了他们的公会“雷文”的内部。

“雷文”的内部充满着神秘的气息，正式的名称似乎是叫“知识之蛇”。公会四处都是可以监视整个“The World”的显示屏，这可不是区区一介玩家可以建造的公会，彩花断定这里的所有成员都是CC社的员工！这里的负责人名为“八咫”，辅佐官则是“π”。身为系统管理者的身分被时尾道破后，八咫也直接切入了正题：他们的主要任务就是调查“R：2”时代以来持续不停发生的异常情况，具现化为“黑色泡沫”状的异物“AIDA”。“AIDA”是具有将人类感情增幅并使其暴走能力的危险数据生命体，而消灭“AIDA”的方法，只有像驰尾这样拥有神秘力量，被称作“碑文使”的人才能做到。找到时尾不为其他，就是希望时尾能说服驰尾加入他们的行列。虽然过去他们也直接去找过驰尾，但每次都被拒绝了。因此才希望时尾能够帮助他们，即使用上威胁要删除角色的手段，也希望得到想要的回答。

原来时尾的角色并非正规角色这一点也早已给他们知道了，对此彩花感到非常愤怒，CC社不管在哪个时代总是使用一些卑鄙的手段。而时尾本身似乎不太在意，因为之前的时代赫尔巴普曾经说过，管理层是无法直接干涉“腕轮持有者”、“碑文使”以及时尾这类特殊角色的，所以才会再三以管理层的权限来进行威胁。两人决定继续按以往的步调行动，此时彩花似乎身体不太舒服，是感冒了吗？

回到航时舰后收到了来自阿托莉的冒险邀请邮件。冒险途中阿托莉对于“月之树”公会进行了简单的说明：“The World”中著名的两大公会之一，保持着帮助所有有困难的人的理念进行公会活动。来到迷宫深处，两人恰好撞见驰尾正在一个人练习着什么。时尾提议协助驰尾为志乃报仇，而这正好激怒了驰尾，认为时尾是个装模作样的人。就在此时，危险的数据生命体“AIDA”突然出现并袭击了阿托莉。“AIDA”的出现以及保护阿托莉的意志，使得驰尾的情绪高涨起来，终于成功使出“碑文使”特有的能力“凭神”，呼唤出了“第一相・死之恐怖”，将“AIDA”消灭掉。同时，彩花的样子变得非常奇怪，似乎对于“AIDA”的消灭感到非常的悲伤……得到“凭神”力量的驰尾，亢奋地离开了迷宫。



回到航时舰，彩花似乎感冒得比较严重，需要卧床休息，将辅佐时尾的任务交给了类似于她亲戚的AIKA。原来她们不是一个人哪……待彩花休息之后，时尾收到了来自坤的邮件，称驰尾参加了斗技场的比赛，于是时尾与AIKA一起前往斗技场。来到目的地后，AIKA自白她无法使用雷达捕捉“时之核心”的反应……两人在等待坤的过程中开始闲聊，AIKA说自己今年正好3岁，这是什么年龄计算方法啊！关于公主造型太吸引眼球的问题，AIKA将背景数据融入了自己的身体，变得跟彩花的时候一样，以后就只有时尾才能看见她了。刚刚解决这一问题，坤恰巧出现，并邀请时尾一起进入斗技场观战。没想到的是，赛场上驰尾竟然滥用了“凭神”的力量，将对手——原宫皇的“摇光”瞬杀！驰尾也因此顺利晋级决胜战，可以挑战宫皇了。看到这一幕，坤若有所思，于是先行离去。时尾回到广场找寻驰尾，却偶遇“猛兽使——妾箩”，不过双方都没有意识到对方的身分。妾箩刚刚离去，接着时尾又遇到了下一战会与驰尾对决的现宫皇“恩迪尤兰斯”，以及一个臭屁的小跟班“朔”。万万没想到的是，恩迪尤兰斯竟然认识时尾，而时尾对其却没有半点印象。接下来在寻找驰尾的过程中，AIKA突然闻到一股香味，原来是汉堡散发出的味道。虽然很想买给AIKA，不过那恐怖的价格还是让时尾望而却步。演上这么一出后，也就没心情再找驰尾了，两人暂且回到了航时舰。

……嗯？AIKA能闻到游戏里汉堡的香味？

不久之后收到了来自π姐姐的邮件，似乎有重要的话要说。来到集合地点后，π直接拿出一个地址，要求时尾与她一起去该迷宫的最深处。有什么话不能在城镇里说吗？

此时在“希库扎鲁”基地内，对于时尾的处理，弗琉盖尔坚持将时尾捕获后立刻送还现实世界，而这一决定引起了梅特罗诺姆的不满——竟然将重要的研究样本捕获后毫不进行数据采取就立即送还？团长的理由在于混入时尾身体数据中的那些杂质数据，推测是恶性数据的一种，如果不尽早处理可能会产生难以估量的副作用。而梅特罗诺姆则主张正因为如此才更要将时尾进行详细研究来攻克目前遇到的医学研究上的难题，只要完成这一课题，人人都能从痛苦中解放出来，甚至还能超越寿命的限界。本来完成这一课题正是弗琉盖尔组建“希库扎鲁”的目的，做本来不愿染指的骇客工作也只是为了筹集研究资金。不过无论梅特罗诺姆如何劝说，也无法颠覆弗琉盖尔的决断。

来到迷宫，π解释说城镇是最容易被窃听的地方，虽然在“知识之蛇”就没必要担心，不过这次要说的事似乎得向八咫保密，因此只得选择迷宫深处。原来π已经知道了时尾真正的身分，因为π不仅是八咫的辅佐官，同时也是“希库扎鲁”的雇主——吉尼亚斯的手下。不过她并没有与时尾他们敌对的意思，之所以成为吉尼亚斯的手下也只是为了守护八咫。为了保护八咫不被卷入“希库扎鲁”引发的问题中，π希望与时尾进行合作。谈话中还提到了“阿卡夏之盘”的开发者“天城丈太郎”已经行踪不明的事实。最后无事缔结了合作关系，π先行离去了。回到城镇后，时尾注意到彩花的姓也是“天城”，于是向AIKA询问。结果因为AIKA一连串的“不留神”，揭露了天城丈太郎就是彩花的哥哥这一事实。

回到航时舰再次接到π的邮件，希望时尾与她一起去出现“AIDA”反应的区域进行调查。途中π提到，自从时尾来到这个时代以后，“AIDA”现象突然开始沉静化，时尾当然对此一无所知。迷宫最深处，在π疏忽的瞬间，突然出现的“AIDA”袭击了

π！就在危急之刻，AIKA竟然制止了"AIDA"，与其对话并让其离去。回到城镇后，π向时尾道谢后离去，而时尾也对AIKA能与"AIDA"进行对话感到疑惑。无奈之下，AIKA坦白了一切：在这个时代的不久之后，"AIDA"会因为某个事件而全部消灭。而惟一侥幸逃脱的一个"AIDA"，在网络世界飘荡之际，被卷入了另外一个网络游戏，附身在一个隐藏任务的NPC角色身上，产生了具有"AIDA"的知性与NPC的记忆的全新人格，而这就是AIKA的真实身分。言罢AIKA泪奔而去，而彩花见到哭泣的AIKA立刻跑来兴师问罪。知道经由以后，彩花也坦白了她与AIKA的关系：大概两年前，彩花进入"The World"时遇到了AIKA，两人混熟后，AIKA平时就住在彩花的大脑中，所以当驰尾消灭"AIDA"的时候，彩花的样子看起来才那么悲伤。

回到航时舰后收到了阿托莉邀请冒险的邮件。集合之后发现驰尾也在，正愁找不到他，这可真是方便了。进入迷宫后，时尾问起驰尾关于斗技场内使用"凭神"攻击一般玩家的事，驰尾的解释是——"第一相"通过吞噬角色数据才会变得越来越强，为了击败三爪痕，他也必须不择手段增强力量。冒险途中，驰尾对于怪兽太弱感到不满，而阿托莉认为比起赚取经验值提升等级，还有更加重要的东西，这种观点让驰尾非常烦躁。而这份烦躁终于在旅途的终点爆发了出来。

"你是傻的吗！这种虚幻的世界有什么有趣的！你很烦人呐，以后不要再出现在我面前！"



受到惊吓的阿托莉离开了迷宫。正当时尾准备斥责驰尾时，驰尾的自言自语让时尾产生了一瞬的犹豫，随即驰尾也离去了。

"别用'志乃'的样子，叫我'停下来'什么的啊……"

回到城镇，时尾发现AIKA就在身边，但似乎又刻意避开他。原来暴露了自己正体的AIKA担心时尾会因此而疏远她。时尾当然完全不会这么想啦，还跟AIKA说起自己时常在梦中见到她的事。AIKA听到之后欣喜若狂，下线之后在彩花的脑子里闹个不停，结果自然是时尾又挨了一顿抽。

不久之后，轮到驰尾的宫皇挑战赛了。前去观战的时尾在斗技场入口处，竟然看到了阿托莉！最不喜欢争斗的她怎么会来到斗技场呢？阿托莉说，她从某人那里听到了驰尾的过去与他的目的，于是想要学习斗技场里的战斗方法，希望能够成为他的力量。即使被驰尾讨厌，她也要帮助驰尾的心意感动了时尾，不过考虑到斗技场里驰尾的表现，时尾还是建议阿托莉不要进去。接着时尾与坤一起进入了斗技场。比赛开始，率先使出"凭神"的竟然是恩迪尤兰斯！驰尾也不示弱，发动"凭神"后，以更强大的力量将恩迪尤兰斯的"第六相"击败，得到了宫皇的宝座。

驰尾多次滥用"凭神"终于引起了坤的反感。在斗技场外，坤前去与驰尾理论，却反而遭受了驰尾的攻击。"第一相"再次以压倒性的力量击败了坤的"第三相"，坤也就此消失了。晚来一步的时尾看到了驰尾几近疯狂的样子，而一同的AIKA则发现驰尾的体内有着"AIDA"的存在！原来驰尾疯狂的行为正是因为"AIDA"将他的负面感情增幅所致。



回到航时舰后接到了一封惊人的邮件。"月之树"公会内部由榊引发了叛乱，阿托莉也被卷入其中，而驰尾竟然也正前往那里。π推测驰尾是被充满在公会那里的"AIDA"与角色数据吸引去的，为了进一步增强自己的力量。刻不容缓，八咫立刻派遣π与时尾前去镇压"AIDA"的动乱与拘捕驰尾。来到"月之树"公会内部，队员们因为"AIDA"的影响已经完全进入失控状态。此时AIKA再次大显身手，将所有的"AIDA"一口气全部驱散掉，这样一来时尾与"AIDA"之间有着某种关联已经是瞒不住的事了。继续前进，中途见到驰尾将"月之树"的队长级一击秒杀的情景，据AIKA称，驰尾体内的"AIDA"又增加了不少。来到公会最深处，进入了一个奇妙的空间，原来是"AIDA"的影响具现化了阿托莉的内心世界。在现实中阿托莉也是个时常被欺负的学生，不管她如何努力，别人都不会认同她……这种负面感情在"AIDA"的增幅下终于产生了暴走，引出了阿托莉的"凭神"之力——"第二相"。驰尾哪肯放过这个机会，立即唤出"第一相"将其吞噬掉。面对倒下的阿托莉，驰尾正要给予最后一击，阿托莉的面容却猛然与记忆中的志乃重合起来，使得驰尾没能下手。此时时尾上前劝阻，于是驰尾无处可去的杀意就向着时尾倾泻而来！



一番恶战之后击败驰尾。时尾让驰尾想想他自己来到这里的真正原因：为了杀掉阿托莉？那么为什么在下手时会犹豫！驰尾来到这里的真正目的是为了救出阿托莉！为了不让志乃的悲剧再次上演，所以比任何人都要更快地来到这里！难道不是这样吗！在时尾的质问下，驰尾终于恢复了清醒，解放了体内的"AIDA"。

事件圆满解决，回到城镇的时尾，竟然见到了失踪已久的奥坂！不过很快又失去了他的踪迹。令人在意的是，AIKA在奥坂的身上，似乎感觉到有"AIDA"的存在……

回到航时舰后收到了阿托莉的邮件，似乎她并没什么大碍，真是太好了。按照阿托莉的指示来到大圣堂后，见到了驰尾。似乎被"AIDA"附体的期间，驰尾的记忆一直有些模糊，不过向π听取了事情经过后，驰尾还是向时尾道歉了。两人最终达成了和解，真是可喜可贺。回到城镇后，AIKA却显得有些忧郁。原来看到"AIDA"仅仅是为了自己存活下去就不得不让他人受苦的事例，AIKA也开始质疑自己的存在意义。不过烦恼的样子可不适合这个可爱的公主，时尾以汉堡包为诱饵轻易地就转移了话题，两人定下了回到现实生活后，和彩花一起去繁华街游玩的约定。



回到航时舰短暂歇息后，收到了π的邮件。榊夺取"月之树"公会的计划失败后，以自己能够控制"AIDA"为卖点，将自己推销给了CC社，从而取代了八咫成为"知识之蛇"的管理者。然后动用私权举办了"PK斗技大会"。π召集驰尾与时尾一起去参赛，就是要击败榊，让他的散布"AIDA"的计划彻底扫地。驰尾与时尾组成了"宫皇队"参加比赛。即使榊使用了卑鄙的规则让两人进行了五连战，但也丝毫没有阻挡两人摧城拔寨的气势。按捺不住的榊终于亲自下场与两人交战，而这正中两人的下怀……即使榊与"AIDA"融为一体，但也丝毫无法阻挡两人联手进攻，最终落得惨败的下场。

仍不服输的榊竟然拿出了"狂暴程序"！看来这又是盖斯特做的好事。不过榊的躯体似乎无法承受"狂暴程序"带来的副作用，最终自己走向了毁灭。大会随之落幕之际，驰尾偶然在观众席上发现了奥坂！

回到航时舰后收到了奥坂的邮件，讲述了一切的真相：原来让驰尾的"凭神"吞噬掉其他人的"凭神"增强力量都是由奥坂一手安排的。而奥坂似乎现在也想要自我牺牲！虽然具体还不清楚，不过目前应当先找到驰尾！此时在"知识之蛇"，库拉莉奈缇轻易地侵入了公会内部，击倒了π，阻止她继续深入调查"希库扎鲁"。

画面切换到神秘区域"创造主的房间"，奥坂与驰尾已经见面了。对于驰尾的质问，奥坂予以无视，反而告诉驰尾他让驰尾不断吞噬八相来变强的计划，以及亮明了自己就是PK掉志乃的真正凶手这一残酷的事实！另外将"AIDA"交给榊的也是他！盛怒之下，驰尾发动了"凭神"，与奥坂的"第八相·再诞"展开了激战。几经辗转，时尾也来到了"创造主的房间"。知道真相的他想要阻止两人的战斗，却被"希库扎鲁"的库拉莉奈缇和妾箩所阻拦。



与两人周旋的期间，驰尾与奥坂也分出了胜负。然而败给驰尾也是奥坂计划的一部分。被吸收了八相碑文的"死之恐怖"所破坏，正是发动"再诞"特殊能力的惟一条件。"再诞"发动之后，"The

World"全体数据将会被初期化，"AIDA"将会被彻底消灭，而被"AIDA"侵蚀后意识不明的奥坂的妹妹"艾娜"也会苏醒过来了——奥坂所做的一切，仅仅是为了唤醒自己的妹妹。当"再诞"发动的瞬间，所有的一切都被卷入其中……到时尾醒来之时，周围谁都不在了。

回到航时舰，时尾得知是AIKA将他从"再诞"的爆发中救了出来，现在用尽了力量正在歇息。之后收到了阿托莉的邮件，似乎她在朦胧中听到了驰尾的声音，希望他带上驰尾一起去大圣堂。来到大圣堂，在祭坛处听到了驰尾的声音。"在未来再会吧。"之后时尾得到了"明星的时之核心"。

回到城镇，在混沌之门处见到了前来迎接时尾的AIKA。作为谢礼，时尾将从露天卖店里入手的玩偶送给了AIKA。AIKA高兴地下线之后，时尾向彩花汇报入手"时之核心"的消息，一行人再次前往2020年。

小贴士

●这个章节的剧情安排也与原作多少有些出入，最终也没有与"反存在——库比亚"交战就结束了。

●驰尾的异名，以及"凭神"的名称都为"死之恐怖"，跟"第一相"相同。碑文使的选择会优先为之前的时代跟八相关系最密切的人。因此驰尾实际上就是以前的楚良，曾经成为过"第一相"的素体。清醒以后失去了之前的记忆，2016年在朋友的邀请下才再次进入"The World"。

●志乃在支线任务中也是可以复活的，大家不用担心。

2020年《.hack//Link》第07话

回到2020年的广场，驰尾、阿托莉与π等五人也得到了解放。现在集齐了全部的"时之核心"，就要前往"阿卡夏之盘"的最顶层了。

攀登过程中，彩花似乎显得非常紧张。时尾随即向其询问，彩花真正的目的，是不是为了寻找自己失踪的哥哥天城丈太郎。既然时尾已经知道了大概，彩花也索性坦白了：她的哥哥丈太郎很有可能就被禁闭在"阿卡夏之盘"的最顶端，被CC社强迫着调整"阿卡夏之盘"的运营。数年前，丈太郎向彩花寄出了一封邮件，希望彩花能够救助他。如今终于到达了这里，但彩花却止不住内心的不安，似乎总有不好的预感……

来到最顶端的门扉前，这次阻拦在他们面前的，竟然是以弗琉盖尔为首的"希库扎鲁"全员！弗琉盖尔与时尾进行交涉：只要能够忘记在这里看到听到的一切，就保证他的人身安全并将其平安地送还现实世界。想到凯特受到的待遇，时尾当然不会轻易地相信他。于此交涉决裂，弗琉盖尔与时尾展开了一对一的单挑。

一番激战之后，胜负未决，但弗琉盖尔对时尾的成长已经是大为感叹。接下来弗琉盖尔向时尾提出了几个问题："是否有空间扩大的感觉"、"是否有过读取身边的人思考或者回忆的经历"、"是否定期会感到头疼"……这些都是时尾曾经有过的经历。而正当弗琉盖尔想要继续提问的时候，突然之间，梅特罗诺姆出现在他的身后。

将一把刀刃刺进了弗琉盖尔的身体。



背叛的瞬间。库拉莉奈缇与妾箩抢上前去，却落入了梅特罗诺姆事先布置好的空间传送陷阱中。梅特罗诺姆与盖斯特联手发动了反叛。虽然梅特罗诺姆想要就此立即捕获时尾，但盖斯特似乎与他有过约定，暂时还不能对时尾出手，于是两人就此离开了现场。时尾仍旧不明状况，不过阻碍消失了，对于想要前往最上层的他们来说现在正是最好的机会。

来到最后的门前。门与时尾的身体产生了共鸣，缓缓打开。不过里面并没有天城丈太郎的存在，有的只是——阿乌拉。此刻时尾的身体突然发生了异变，从体内窜出了



无数黑色的锁链，将阿乌拉牢牢捆绑起来，形成了一个黑色的蛋壳。异变之后，时尾也无力站起……

在茫然无助的彩花面前，盖斯特登场。他不仅知道彩花的名字，还能看见本来应该是隐形的彩花。原来盖斯特就是冒充丈太郎给彩花寄出邮件的人！通过他自己制作的黑色磁碟，利用彩花将身为"重复存在"的时尾送入游戏之中，并最终将保护阿乌拉的门扉打开，然后用潜藏在时尾体内的"洗脑病毒"对阿乌拉发动了"洗脑程序"！就在盖斯特准备对时尾进行最后一击的时候，妾箩与库拉莉奈缇火速赶到。一对一的近身战，没有人能赢过无敌的"舞姬"！在压倒性的优势下，库拉莉奈缇击落了盖斯特的面具。然而隐藏在面具下的，竟然是与天城丈太郎一模一样的容貌！眼见形势不利，盖斯特放弃了消灭时尾的想法，先行撤退了。

2020年《.hack//Link》第08话

回到了航时舰，时尾好不容易恢复过来。此时他却看到城镇中四处充斥着"Bug怪兽"，玩家死伤惨重。

"这当然不会是特意安排的活动！我敢断言，这是由外部对系统的不正介入！这是最新的'网络冲击'事件！"

强行连接进入航时舰的主屏幕，映出的人影正是CC社的最高负责人吉尼亚斯。听过妾箩的汇报之后，吉尼亚斯向时尾提出了合作，双方一时休战，首先将盖斯特揪出来平息这场骚乱。双方利害关系一致，时尾也同意了这个提议。随即吉尼亚斯委托时尾前去调查2017年的某个迷宫区域，那里是骚乱发生前后数据最混乱的地方。在时尾前往调查的期间，盖斯特的搜索任务将由CC社来接手。而"希库扎鲁"的妾箩也成为了时尾的同伴。此刻在某个神秘的基地内，梅特罗诺姆与盖斯特正在对时尾的捕获事件进行商议，梅特罗诺姆看起来非常焦急，但盖斯特已经对时尾毫无兴趣了。

前往迷宫区域后，时尾向妾箩询问了事件的真相："阿卡夏之盘"顶端的阿乌拉正是2020年现存的究极AI阿乌拉。"阿卡夏之盘"则是全新的网络控制系统，CC社通过开发这个系统，想要成为执掌整个网络世界的牛耳。然而想要启动"阿卡夏之盘"，则必须借助阿乌拉的力量。为了不让自己的力量被恶意使用，阿乌拉把自己禁闭在了"阿卡夏之盘"的顶端，然后利用"阿卡夏之盘"管理时间数据的能力，逆向召唤了各个时代的"黄昏骑士团"成员。集合起来的"黄昏骑士团"正是为了将阿乌拉救出"阿卡夏之盘"。另外吉尼亚斯雇佣"希库扎鲁"的时候，开发者天城丈太郎已经不知所踪了。时尾进入游戏的整个事件，都是盖斯特利用彩花设下的骗局。来到迷宫深处，遇到了之前从未见过的新型"Bug怪兽"，看来它们就是造成数据混乱的元凶。打倒它们并进行数据采集后，时尾回到航时舰，将数据交给了吉尼亚斯。而在时尾的调查期间，CC社也把握住了盖斯特的基地所在地。

2020年《.hack//Link》第09话

现在在各地频发的怪兽骚乱现象与以往的事件均不相同，没有有效的对策。另外阿乌拉仍旧被黑色蛋壳所包围无法进行数据解析。也就是说，现在只能通过抓捕盖斯特来得到解除"洗脑病毒"的方法。得到基地地址后，"舞姬"加入为同伴。

来到迷宫深处，通过空间传送进入盖斯特的隐藏基地。在那里等待他们的正是盖斯特和梅特罗诺姆。梦想中的"重复存在"样本就在眼前，梅特罗诺姆按捺不住自己激动的心情，逐渐变得偏执而疯狂。这种熟悉的情景，果然又是因为"AIDA"而引起的感情增幅所致！这当然也是盖斯特干的好事！这次要同时面对两名"希库扎鲁"的成员，但是，不能败！

恶战完结，时尾与库拉莉奈缇制服了盖斯特。但时尾却一时大意被梅特罗诺姆拿到了背后的死角。就在双方僵持之际，突然基地内的陷阱启动了。原来这个基地本身就是盖斯特为了彻底消灭"希库扎鲁"与时尾而设下的"空间捕

获陷阱”。胜利在即的盖斯特随即重伤了梅特罗诺姆，并脱口而出：“Bug怪兽”引起的骚乱只不过是序曲，等到“终焉的女王”觉醒之后，世界将会彻底变革。随即他得意洋洋地离开了基地。离整个区域消灭还有3秒，众人都无计可施，而此刻梅特罗诺姆用尽最后的力量，切断了空间，带着众人平安离开，而本已重伤的自己却耗尽了全部的体力。

“为什么会背叛他？明明已经决定追随他一生的……”

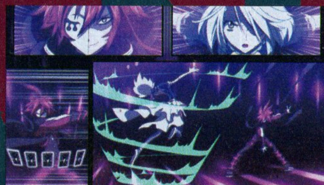
梅特罗诺姆陷入了自责中。

此刻AIKA再次上前，以“AIDA”的力量构筑了梅特罗诺姆最快乐的回忆，让他有了继续生存下去的动力。带着微笑，梅特罗诺姆暂时消失在了大家面前。无法原谅盖斯特的库拉莉奈缇通过妾箩来向大家传话，自己则一个人前去追迹盖斯特。



2020年《.hack//Link》第10话

网络的冲击终于渐渐延续到了现实社会中，一个接一个的用户成为了意识不明者，一切都在盖斯特的计划之中。此刻库拉莉奈缇强行突破盖斯特设下的结界，来到了他真正的基地前，但代价却是满身的伤痕。在盖斯特设置的陷阱下，轻而易举地被击败了……



此刻在航时舰内，时尾与妾箩收到了库拉莉奈缇发现盖斯特基地后发送的邮件，两人一同奔赴该区域。来到基地深处，一行人见到的不仅仅是躺在地上的库拉莉奈缇和站在一旁的盖斯特，还有一名身穿白色大褂的博士外型的人。这个人就是盖斯特的主人、彩花的哥哥、同时也是天才工学博士，“真实数据生存”理论的提倡者——天城丈太郎。而盖斯特就是丈太郎的人格复制型完全自律AI。

到此为止，一切的真相与盖斯特的计划全盘浮出了水面：8年以前，天城丈太郎的叔母、彩花的母亲天城绫香亡故。无法忘却这段悲伤的他，为了不再有人经历这种痛苦，提出了一个划时代的理论——将全人类进行真实数据导入后电脑化，由此彻底摆脱红尘俗世的烦恼与杂念，成为只剩余理性的存在个体。这个计划就名为“不灭的黄昏”。虽然丈太郎不断倡导这种理论的伟大之处，但周围的人总是不接受他，连以前惟一的同伴也消去了几乎所有“不灭的黄昏”计划的相关资料；再加上CC社的一场大火，烧掉了大部分的研究资料。天城丈太郎在绝望之际，对自己实施了“真实数据导入”，进入这个世界封闭了自己的内心。但盖斯特坚信，如果他能实现“不灭的黄昏”，那么他的主人丈太郎也一定会恢复原状的。

没有自己的野心，也没有自己的意识，只是忠实完成主人交代的命令，这就是盖斯特。被库拉莉奈缇刺到痛处，恼羞成怒的盖斯特想要对其下杀手。危急时刻，几发魔弹击退了盖斯特，伤愈的弗琉盖尔再次出现大家面前。对于盖斯特的说明，弗琉盖尔予以了反驳：“真实数据生存”理论并不能给人类带来幸福，天城丈太郎所谓的封闭内心，也并非出自绝望——而是因为长时间进入电脑空间，精神上出现了障碍。这是典型的“认知外依存症”，而且还是末期症状。电脑环境对于人类的精神来说实在是太苛刻了，而这是身为AI的盖斯特所无法理解的。

就在此刻，丈太郎的身体突然开始出现了异变，并逐渐变化为一头怪兽。这就是长时间进入电脑空间的人惟一的末路，在电脑空间中“扩散消灭”，在其过程中，身体一定会异化成奇异之物。这对于盖斯特来说，简直是难以置信的结果，他为了打开主人的内心，所做的一切努力都被彻底否定。在“怪物”的攻击下，“奇术师”最终也完全消亡了。随即，化为怪物的丈太郎也自我扩散，消失在大家的面前……



2020年《.hack//Link》第11话

哥哥的消亡带给彩花莫大的打击，自此她一个人闷在房里，不再上线。对此，AIKA实在是看不下去了。在彩花的脑内，两人进行了对话。AIKA提到彩花既然很喜欢时尾，这种时候就更应该去见时尾，得到他的鼓励。接着连拽带拖地拉着彩花上线。

时尾接到AIKA的信息，要他去广场等着。然后彩花也出现在了广场。两人见面后相对无言……先打破沉默的还是时尾，对于没能救到丈太郎一事，他始终怀有愧疚之心；回忆起才来到这里的时候，发生了许多许多的事等等。然而，彩花心里想的，却不是这些。

“为什么要说这些？你要说的应该是别的吧？比如为什么要把你卷入这个世界？强制进行‘真实数据导入’，害你吃了那么多苦头？”

接着彩花坦白，丈太郎就是她憧憬的对象。因此当求助的邮件到她那里的时候，她就决定，不管付出任何代价都要救出哥哥。邮件上指示了时尾就是适合进入电脑世界的候补者，而彩花为了救出哥哥，根本就没有任何犹豫……

看着伤心自责的彩花，却找不出适当的话来安慰她，时尾不仅也黯然神伤。而这一幕被彩花看在眼里——对于时尾的愧疚感、对于一切努力终成空的悔恨感、对于哥哥逝去的悲伤感……积累下来的感情终于爆发，彩花扑在时尾的身上号泣起来。

而在一旁，将一切都看在眼底的AIKA，露出了寂寞的表情……



2020年《.hack//Link》第12话

彩花的情绪安定下来后，一行人回到航时舰，收到了来自弗琉盖尔的邮件，揭露了“不灭的黄昏”计划的全貌：当阿乌拉从黑色蛋壳中出来的时候，就会被洗脑成为“终焉的女王阿乌拉”。此时她会借由“The World”的游戏硬件P-COM为媒介，对全人类进行强制的“真实数据导入”。影响不会局限在P-COM用户上，以P-COM为中继点，其电波将覆盖整个世界，最终会导致全人类都被导入电脑世界，而人类这一种族将彻底在地球上灭亡。此时吉尼亚斯的影像接入。在盖斯特已经消亡的如今，无法避免与阿乌拉的直接对决。为了强化战力，首先要解除黄昏骑士团首领凯特的石化。于是时尾与弗琉盖尔一起前往2010年的“网络废弃区”。

由于包围阿乌拉的黑色蛋壳孵化在即，数据空间也逐渐开始产生了不稳定的“乱气流”，影响到时间航行的速度。航行途中，弗琉盖尔向AIKA就梅特罗诺姆一事道谢。正是因为AIKA的举动，才使得梅特罗诺姆的心灵得到了拯救。

来到2010年的“网络废弃区”，似乎因为数据空间不稳定的关系，凯特的石像通过空间裂缝落到了某个迷宫区域。当真是好事多磨。一行人赶到该迷宫深处找到凯特的石像，弗琉盖尔向其发射了解咒弹。不过因为凯特中了两次石化弹，数据的损坏比较严重，复原也比其他人更花时间，于是大家决定先行返回2020年。

回程途中，航时舰竟然受到了“三爪痕”的袭击！原来三爪痕真正的名称为“葬炎的骑士”，是阿乌拉以凯特为原型制造出来的保护自己的使徒。随着阿乌拉被洗脑，葬炎骑士也开始前来消灭将会对阿乌拉造成威胁的时尾。危急时刻，弗琉盖尔前往航时舰外层拒敌。虽然阻止了三葬骑士继续破坏船体，但他们用两人拖住弗琉盖尔，另外一人破坏了航时舰的引擎。无法继续航行，船体迫降在了时空的缝隙中，而着陆地点则是“古战场遗迹”。

弗琉盖尔在迫降中不知所踪，而时尾一边要保护AIKA，一边要面对三葬骑士的进攻。在这个绝体绝命的危机之中，勇者凯特终于登场！有了凯特的帮助，两人彻底击败了三葬骑士。此刻弗琉盖尔也回来了，见到凯特后，似乎有些难以启齿。倒是凯特先向弗琉盖尔伸出了橄榄枝。“黄昏骑士团”与“希库扎鲁”此刻终于完全携手，准备共同对抗世界的危机。

2020年《.hack//Link》第13话

破壳而出的阿乌拉已经作为“终焉的女王”觉醒了，之后开始吸收周围的数据变得庞大起来。“不灭的黄昏”已经造成了世界上100多人失踪，世间的动摇也越来越大。事态一方面不断恶化，而却找不到解决的方法。此刻彩花提议制作“洗脑病毒”的疫苗，解析时尾的数据应该就能办到。而时尾的数据早已被“希库扎鲁”解析过一次，这样应该就可以在短时间内做出疫苗了！

为了准备决战，航时舰也需要彻底的检修一番，于是时尾先到广场待机。跟伙伴们闲谈之后，时尾与彩花和AIKA再次定下了战后一起出去吃饭的约定。

现在已经刻不容缓，必须将疫苗尽快注射到阿乌拉身上。但是阿乌拉在“阿卡夏之盘”顶部制造了一个数百米的虚无空间，在没有任何遮蔽物的情况下冒然靠近就等于送死。因此需要派遣一只部队，从“阿卡夏之盘”的地面路径突入，吸引阿乌拉的注意力。趁这段时间，航时舰悄悄靠近阿乌拉身边，然后大家再转移到航时舰上进行作战。靠近阿乌拉后，发射时尾手中武器上的齿轮，就能给阿乌拉注射疫苗了。不过时间紧迫，赶制出来的疫苗只有一发，所以一定要慎重。

2020年《.hack//Link》第14话

接下来就是决战了。出发前，大家都集中在广场上，等着时尾的号令。要是没有时尾，大家就无法顺利地集中在这里。时尾也决意与这些无可替代的伙伴们一起，取回世界的和平！

“齿轮作战开始！”

首先时尾带领着地面部队突入了“阿卡夏之盘”。收到阿乌拉的影响，“阿卡夏之盘”的环境也有了巨大的变化，看来时间确实非常紧迫。众人一路攀登到顶层，成功地吸引了阿乌拉的注意力，使得航时舰顺利来到了阿乌拉身边。时尾尝试与阿乌拉进行交谈，但发现阿乌拉已经彻底被洗脑，时尾的话根本无法传达到她的内心，看来只有使用疫苗这一条路可走了。



2020年《.hack//Link》第15话

众人登上航时舰，到目前为止作战都进行得非常顺利。接下来就要让航时舰更加接近阿乌拉，与其战斗后使阿乌拉虚弱下来，趁机向阿乌拉的“核心”——也就是心脏部位发射疫苗。虽然阿乌拉不断使用各种攻击来阻挠航时舰的前进，但在时尾的同伴们的努力下，航时舰还是顺利来到了阿乌拉的身边。在大量消耗阿乌拉的气力之后，阿乌拉也决定彻底摧毁航时舰，不再使用远程攻击而是亲自来到他们的面前。不过对于时尾他们来说，这正是注射疫苗的绝好机会。再次削弱阿乌拉的气力之后，趁着阿乌拉虚弱的一瞬，时尾将承载疫苗的齿轮击向了阿乌拉的心脏部位。

然而希望总是容易转变成绝望的……射向核心的疫苗并没有发挥作用！愤怒的阿乌拉将时尾的同伴们一个一个都强制进行了数据解体！司、驰尾、弗琉盖尔，最后连凯特也逃脱不了消亡的命运。大家都消失了，现在只留下了时尾、彩花与AIKA。对于阿乌拉自我中心并卷入周围同伴的暴行，彩花无法忍受，可又无计可施。此时，AIKA站了出来。

“没关系的……我会让阿乌拉想起来的……我现在终于明白自己生存的意义了。再见了，我的勇者。”

此刻时尾终于彻底回想起来！原来AIKA就是时尾以前在另一款网络游戏中遇到过的公主NPC！而就是因为想要再一次见到AIKA当时的笑容，所以时尾才憧憬着成为勇者！然而就在此刻，AIKA却要与他永远分别了……

抱着时尾送给她的玩偶，AIKA无畏地朝着阿乌拉奔去。阿乌拉毫不留情地对AIKA展开了攻击，但是这绝对不能够阻挡已经承载着太多回忆的AIKA的觉悟！



“彩花……时尾……再给我一点勇气！”

AIKA的身体在触碰到阿乌拉之前，就化成了破片，飘荡在无垠的空间之中……但是她紧紧抱在胸前的玩偶破开后，一些七彩的碎片，触碰到了阿乌拉的额头……

浓密的荆棘丛林中，一位幼小的少女茫然地徘徊着，找不到出口。

然后公主出现了。

然后，她们一起走出了丛林。

刚才逐渐消亡的同伴，也一个个重新回到了这里。而阿乌拉一言不发，随即消失。接着“阿卡夏之盘”开始崩坏。一切都发生得那么突然，大家只得立刻回到航时舰上，火速离开此地。

> **小贴士**
>
> ●最终战前要选择3名同伴镇守航时舰上的三个地点，这三名同伴将无法参加对阿乌拉第一阶段的战斗，把亲密度高的角色预先留下来吧。

结局

在时尾他们脱出之际，所有在游戏中的人都看到了“阿卡夏之盘”处升起了一道光柱。一位公主牵着一位少女的手，不断在光柱中上升……

结果脱出之后，时尾立刻发起了高烧倒下。等到几天后醒来之际，弗琉盖尔告诉了他事件的结果，进入电脑世界的人们都回到了正常的生活之中。而那个时候，AIKA最珍惜的玩偶中汇集了AIKA的感情，形成了AIKA的一部分。触碰到阿乌拉以后，发挥“AIDA”的特性，将阿乌拉的深层意识唤醒，将其从咒缚中解放了出来。弗琉盖尔安慰时尾道：AIKA通过与时尾的相遇，终于肯定了自我的价值，找到了自己生存的意义。这才是最难能可贵的。尽管时尾还未能释怀，弗琉盖尔还是继续告诉时尾下一个消息：天城博士的妹妹彩花委托弗琉盖尔将时尾送还现实世界后，多多照看他。而彩花本人已经不准备再和时尾见面了，只留下一句传言：对不起。

在这之后，时尾回到了现实世界中。而彩花再也没有出现在学校，大概又转学到哪里去了吧。“不灭的黄昏”因为实际受害人数仅仅在100人左右，意外地并没有造成太大的影响，CC社也仅仅以处理网络故障的手法就平息了骚乱。所以大部分人都没有注意到，这个曾经濒临灭亡的世界，靠着一名少女的自我牺牲，而得到了救赎这个事实。但是时尾绝对不会忘记，与AIKA一起度过的那些日子，都将永远残留在他的心中。所以，即使是为了AIKA，也不能消沉下去。现在，时尾应该做的是……

在深山中的一所医院病房中，彩花正在看护他的哥哥。在网络中消散的只是丈太郎的精神，而肉体还没有死亡。彩花依然坚信着哥哥醒来的那一天。此时响起了敲门声，彩花开门以后，出现在她面前的，竟然是抱着一束鲜花前来探病的时尾。

来到医院的楼顶，时尾问彩花为什么要不辞而别。原来在彩花斥责阿乌拉的时候，也意识到自己的错误。为了救助哥哥，将时尾卷入了这场活动，给全世界的人都带来了麻烦，最后甚至还害死了AIKA。这样差劲的人怎么还有脸面继续出现在时尾面前呢？因此彩花选择了逃离，忘记一切，逃离了时尾。这样对时尾来说，应该也是好事吧。

“怎么可能忘得掉啊！我是绝对不会忘记的！从屋顶开始的冒险……与同伴们的相遇……与AIKA和彩花的交流……当然不止是开心的事，也有不少悲伤的事，但正因为有这些经历，我以后才能鼓起勇气面对任何困难啊！齿轮单单一个是不会转动的……所以不要再一个人伤心！不要再一个人远离大家！别忘了还有我在啊！彩花！”

时尾的告白，终于让彩花忧郁的心放晴。

“真的变成AIKA所说的那样了呢……时尾，你就是我的勇者。”

两人的手握在了一起。此刻，天空也闪过一串七彩的光辉，这一定是AIKA在祝福着她们吧。

“谢谢你。我的勇者。”



文 胧月

東京鬼祓师

TOKYO MONO HARA SHI

鸦乃杜學園奇譚

本作是一款剧情文字量庞大的迷宫类RPG，在主线中穿插大量事件，迷宫设计得美观精巧，耐玩程度很高。然而这款游戏要想讨NPC喜欢并不是件容易的事情，虽略显繁琐，这里还是将流程中所有影响好感度提高的选项做了一个不完全罗列（不完全是指选择方法不惟一），希望能对大家的攻关过程有所帮助。

RPG

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭			
东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭			
Atlus	2010年4月22日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

カレー屋购买道具一览

名称	分类	价格	出售时期
全身タイツ	防具	20,000	1话
野球グローブ	防具	68,000	5话
ネックレス	防具	57,750	8话
バドミントン柱	近接武器	57,750	8话
バット	近接武器	30,000	4话
ダルマのかぶり物	防具	34,000	5话
ダッフルコート	防具	105,000	7话
スニーカー	防具	34,000	5话
スープ	食品	1,800	7话
米	食品	700	2话
油	食品	700	3话
砂糖	食品	220	2话
小麦粉	食品	420	1话
重曹	素材	500	3话
トマト	食品	700	2话
酢	食品	840	4话
烧夷剂	医疗品	3,500	4话
谜のCD	家具	3,000	1话
手编みのセーター	防具	25,000	7话
ヘアバンド	防具	20,000	5话
うちわ	近接武器	50,000	7话
カメラ	近接武器	15,000	2话
マフラー	防具	22,500	6话
カツラ	防具	22,500	6话
萤草	食品	350,000	7话
萤石	调合素材	330,000	7话

玩具屋购买道具一览

名称	分类	价格	出售时期
ダーツセット	射击武器	34,000	6话
サッカーボール	素材	500	1话
ヨーヨー	近接武器	15,000	4话
クラブ	近接武器	34,000	5话
绳跳び	近接武器	38,250	6话
ピコピコハンマー	近接武器	20,000	1话
ギター	近接武器	68,000	5话
捕手マスク	防具	52,500	5话
ジャイアントクマ	近接武器	76,500	6话
ベーゴマ	射击武器	10,000	3话
弓道弓	射击武器	105,000	7话
ダンベル	近接武器	52,500	7话
シンバルモンキー	近接武器	38,250	6话
ボードマーカー	近接武器	2,000	1话
けん玉	近接武器	68,000	5话
エアガン	射击武器	30,000	4话
咒いのカード	花札	200,000	3话

上手指南

文字部分要点

感情选择

每一章里，文字部分由午前固定剧情、午休自由行动、午后固定剧情和午后自由行动4个大时段组成，每一话迷宫完结后也会有一小段剧情。任何一个时段都会不定点地出现要求玩家从“喜、爱、友、燃、嫌、怒、困、悲”八种感情中选择其一对应的情况，选择感情需要使用十字键操作。一直按住方向键可让感情逐步增强，放开按键后决定感情的位置。另外如果在感情选择画面下不按任何方向，按START键则无视对方对话，不作出任何反应。各角色感情的累积会影响到道具的获得、角色的加入乃至贵重道具花札的获得，这些在攻略流程中都会有详细介绍，请各位玩家仔细查阅。

自由行动

自由行动时可前往鸦乃杜学园1F的食堂、カレ一屋和玩具屋三个地点购买道具。每一话都有两次自由行动机会，分别是午休时间和下午时间。自由移动时按×键可以退回到上一级地图，按圆圈进入下一级地图。当地点到达最下级时，按△键对该地探索可获得道具，不过每个地点在每次自由行动中只能获得一次道具（如果在自由行动时进出过一次迷宫，那么搜索的道具可再度刷新）。当某场所在缩略地图上标有人像时，表示主角可前往该场所与角色对话，内容选择得当可提升好感度，有时更能获得道具。



食堂购买道具一览

名称	分类	价格	出售时期
水着	防具	52,500	7话
ベルト	防具	3,000	2话
弓道衣	防具	115,500	8话
ベスト	防具	57,750	8话
スカーフ	防具	10,000	1话
短ラン	防具	63,000	8话
あんこ玉	食品	340	1话
コロッケパン	食品	600	1话
カレーパン	食品	750	1话
サンドイッチ	食品	320	1话
寒天	食品	380	7话
ケチャップ	食品	420	1话
ソース	食品	420	1话
うまい棒	食品	370	6话
赤ウィンナー	食品	980	3话
ヨーグル	食品	340	4话
ピザパン	食品	550	1话
レトルトカレー	食品	1,900	1话
指挥棒	近接武器	20,000	3话
スポーツタオル	防具	20,000	5话
ビニル伞	近接武器	20,000	5话
30センチ定规	近接武器	22,500	4话
モップ	近接武器	15,000	2话
白衣	防具	50,000	7话
リコーダー	近接武器	27,500	4话

特别委托

前往喫茶店能经由涩川店长介绍主顾，完成各种委托，也就是支线任务了。本作中打倒敌人是不会获得金钱的，依靠探索出来的道具卖钱也基本没有赚头，所以想要挣钱买装备主要靠完成特别委托。初期玩家能够接到的委托数量很少，委托人也只有两个。随着主角成绩单上“外国语”数值的提高以及不断完成委托，主顾会越来越多。相对于同一主顾来说，每完成一次该人的任务，其对玩家的信赖度就会有1点增长，信赖度最多增长到20。部分花札必须完成特定主顾在信赖度20时的特别委托才能获得。

玩家在领取任务后，开始往往会不知道如何完成。因为任务介绍上说的基本是“黑话”，可通过查阅下表来得知究竟需要去干什么。大体上，每个任务的暗号分为“地点”、“对象”和“行为”三个部分。

地点

提示内容	地点	地区
二対の石碑	狩猎の间	秋の洞・第一阶层（第一话可进入）
遗迹の坚穴	遗迹の间	
贝の眠る地	贝冢の间	
稲茂る水边	丰土の间	秋の洞・第二阶层（第二话可进入）
四方国の战场	大乱の间	
引き水の地	引水の间	
高床の集落	收获の间	
雨呼の祭坛	祈雨の间	秋の洞・第三阶层（第三话可进入）
新罗の地	新罗の间	
占术の间	卜占の间	
五重塔の箱庭	飞鸟の间	春の洞・第一阶层（第四话可进入）
大泷の湖畔	不破の间	
遣唐の港	律の间	春の洞・第二阶层（第四话可进入）
長屋王の邸宅	長屋王の间	
俳坛の间	排斥の间	春の洞・第三阶层（第五话可进入）
一本樱の渡り道	阿久利川の间	
烧けた朱门	应天の间	
出羽の迷路	出羽国の间	春の洞・第四阶层（第六话可进入）
黒き川の岸边	墨俣川の间	
四つ川飞びの谷	以仁王の间	
雪深き泷の间	判官の间	冬の洞・第一阶层（第六话可进入）
五条の大桥	大桥の间	
祠建つ浅濑	东洞の间	
八艘飞びの地	坛ノ浦の间	
深き洞の湖岸	败将の间	冬の洞・第二阶层（第七话可进入）
急流の难所	手取川の间	
城前の大广间	比兴の间	冬の洞・第三阶层（第八话可进入）
大梵钟の间	梵钟の间	夏の洞・第一阶层（第八话可进入）
殉教の断崖	信徒の间	
鬼火の锻冶场	叛骨の间	

对象

提示内容	花札
赤き花咲く札	樱、萩、梅、牡丹
青き花咲く札	菖蒲、藤、桐
等しき花の札	同种花的花札
天に星映る札	藤に时鸟
鸟がさえずる札	柳に燕
短册舞し札	画着短册的花札
诗を读み合う札	画着赤短的花札
光まといし札	光札
春とささやく札	春属性花札
秋と実りし札	秋属性花札
冬とかじかむ札	冬属性花札
种札を揃えしは	柳に燕、藤に杜鹃

行为

讨伐系

提示内容	行动
影より葬られん	从背后攻击并打倒
助太刀に倒されん	使用同伴技能打倒
泣き所を点かれん	攻击敌方弱点将其打倒
凶刃に倒れん	用剑打倒
凶弹に倒れん	用射击武器打倒
秘眼に魅入られん	使用秘法眼的同时打倒敌人
一击にひれ伏さん	秒杀
花に散らん	用配置的花札打倒
花饰りて讨たれん	用春属性花札强化武器后将敌人击倒
冬气に消え往かん	用冬属性花札强化武器后将敌人击倒
夏气に燃え尽きん	用夏属性花札强化武器后将敌人击倒
木器に倒れん	用木制武器打倒敌人
鉄器に倒れん	用铁制武器打倒敌人
魂を抜かれん	使用照相机打倒敌人
打线が火を喷かん	使用球棒打倒敌人
矢に射抜かれん	用弓箭系武器击破

仪式系

提示内容	行动
阳の顺を巡らん	从东方开始顺时针转向
鞘に纳めん	从拔刀变为收刀状态
头を垂れん	持有射击武器时将准星向下
天を仰がん	持有射击武器时将准星向上
豆を九つ撒かん	射击武器发射9次
南风を被らん	面向南方
日沉むを拜まん	从东转向西
矢を立てん	发射弓弩系武器
北辰を见いださん	面向北方
日出ずる拜まん	面向东方
武具を构えん	拔刀
开眼せん	使用秘法眼
飞び立たん	跳跃
驱け入らん	使用×键冲刺
驮果子を食らわん	使用“うまい棒”等零食
御神水を饮まん	使用“水”

阵型系

面向北方将花札配置成提示图案即可。

装备强化

花札除了可以配置在地面上发挥特别功效外，使用菜单中的“札强化”还可以让花札与装备合并。花札对装备的加成效果可直接查看，按□键可以从武器加成效果和防具加成效果之间切换。除了普通的强化外，特定花札加上特定装备组合，可以让装备的种类发生根本性的变化。

特殊武器强化

编号	名称	强化前武器	强化后武器	种类
1	松の屑・一	ピコピコハンマー	玄翁	拳套
2	松の屑・二	バット	金碎棒	大剑
3	松にあかよろし	弓道弓	天の鹿儿弓	铳
4	松に鹤	世界地图	日本号	枪
5	梅の屑・一	30センチ定规	黑漆太刀	长剑
6	梅の屑・二	竹刀	童子切安纲	长剑
7	梅にあかよろし	Gグローブ	霞の笼手	拳套
8	梅に莺	ギター	螺钿紫檀五弦琵琶	大剑
9	樱の屑・一	エアガン	种子岛铳	铳
10	樱の屑・二	特注カードケース	军配团扇	大剑
11	樱にみよしの	うちわ	皆红の扇	大剑
12	樱に幕	ビニル伞	阿岛伞	枪
13	藤の屑・一	ボードマーカー	蜻蛉切	枪
14	藤の屑・二	ヨーヨー	微尘	枪
15	藤に赤短	バドミントン柱	伊都之尾羽张	长剑
16	藤に时鸟	特制呼び子	青叶の笛	大剑
17	菖蒲の屑・一	ブーメラン	风魔手里剑	铳
18	菖蒲の屑・二	テニスラケット	吴钩	长剑
19	菖蒲に赤短	モップ	薙刀	枪
20	菖蒲に八桥	ダーツセット	雷上动	铳
21	牡丹の屑・一	ダンベル	独钴杵	拳套
22	牡丹の屑・二	デッキブラシ	方天戟	枪
23	牡丹に青短	孔雀の扇	芭蕉扇	大剑
24	牡丹に蝶	ジャイアントクマ	金刚力士像	大剑
25	萩の屑・一	SM本	出阵の采配	—
26	萩の屑・二	リコーダー	片手剑	长剑
27	萩に赤短	シャープペンシル	狮子王	长剑
28	萩に猪	トンカチ	打ち出の小锤	拳套
29	芒の屑・一	ベーゴマ	日月风火	短刀
30	芒の屑・二	指挥棒	连接棍	枪
31	芒に雁	吹き矢	开国の铳	铳
32	芒に月	望远镜	石火矢	铳
33	菊の屑・一	カメラ	菊轮灯	大剑
34	菊の屑・二	榊の枝	战斧	短刀
35	菊に青短	手镜	净玻璃镜	铳
36	菊に杯	パチンコ	弩	铳
37	红叶の屑・一	年季の入った包丁	小鸟丸	—
38	红叶の屑・二	木刀	大般若长光	长剑
39	红叶に青短	绳跳び	流星锤	枪
40	红叶に鹿	宝珠铃	弁天梵钟	大剑
41	鬼手に太鼓	シンバルモンキー	天神笔	短刀
42	柳に赤短	水铁炮	伊波礼毗古命の弓	铳
43	柳に燕	竹とんぼ	宇宙神の轮	长剑
44	柳に雨	けん玉	锁链	长剑
45	桐に制造印	物干しざお	长卷	长剑
46	桐の屑・一	最强のカレー锅	锁玉	大剑
47	桐の屑・二	射的ライフル	施条铳	铳
48	桐に凤凰	クラブ	天业云剑	长剑
—	白札	形见の指轮	天照光	—

特殊防具强化

编号	名称	强化前防具	强化后防具
1	松の屑・一	ダッフルコート	五色乱星阵羽织
2	松の屑・二	野球ユニフォーム	八艘飞びの铠
3	松にあかよろし	スポーツタオル	天女の羽衣
4	松に鹤	神乐面	饱咋之宇斯能神冠
5	梅の屑・一	ケンカカバン	膝丸
6	梅の屑・二	柔道着	圣の衣
7	梅にあかよろし	ダルマのかぶり物	金钟行者の法衣
8	梅に莺	捕手マスク	面具
9	樱の屑・一	バレッタ	汤津津间栉
10	樱の屑・二	腕时计	避来矢
11	樱にみよしの	ベスト	浦岛太郎の蓑
12	樱に幕	手编みのセーター	锁帷子
13	藤の屑・一	弓挂け	高鞆
14	藤の屑・二	カーテン	混天绫
15	藤に赤短	水着	建稻种命の衣
16	藤に时鸟	手编みの腹卷	腰裳
17	菖蒲の屑・一	サインボール	海老笼手
18	菖蒲の屑・二	スカーフ	蛇比礼
19	菖蒲に赤短	鸦乃杜女子制服	神衣
20	菖蒲に八桥	气合いバンダナ	星甲
21	牡丹の屑・一	鸦乃杜男子制服	金锁甲
22	牡丹の屑・二	手袋	鞆
23	牡丹に青短	ウイッグ	发华
24	牡丹に蝶	マフラー	蛙袈裟
25	萩の屑・一	ジャージ	唐皮
26	萩の屑・二	白衣	袭
27	萩に赤短	ブレザー	楯无
28	萩に猪	野球帽	诹访法性の兜
29	芒の屑・一	ヘルメット	星兜
30	芒の屑・二	セーラー服	生绢
31	芒に雁	レインコート	烦神の衣
32	芒に月	制帽	阵笠
33	菊の屑・一	カツラ	美豆良
34	菊の屑・二	野球拳套	毗沙门笼手
35	菊に青短	ベルト	道之长乳齿神の带
36	菊に杯	全身タイツ	爱の字云前立兜
37	红叶の屑・一	团员バッジ	天之日影の襷
38	红叶の屑・二	魔女の人形	神功皇后の二重织
39	红叶に青短	锅のフタ	圆形铜器付盾
40	红叶に鹿	カイロ	火鼠の皮衣
41	鬼手に太鼓	剑道具	八龙
42	柳に赤短	ヘアバンド	缦
43	柳に燕	木雕りの犬	佩楯
44	柳に雨	狐の前挂け	饭纲权现前立兜
45	桐に制造印	弓道衣	葛の衣
46	桐の屑・一	ネックレス	玉の御统
47	桐の屑・二	短ラン	短甲
48	桐に凤凰	スニーカー	一本下驮

迷宫

基本操作



迷宫为3D主视点，十字键的上下左右分别对应前进、转头、左转90度和右转90度。PSP的4个功能键中，除了×键用以退出菜单、予以否定操作外，○、△、□三个键的功能分别与屏幕右下角操作面板上的功能相对应。操作面板共有红、绿、蓝三块，按R键可切换面板。

红色面板（攻击相关）

○、△、□根据主角装备的三种武器分别对应三种攻击，在遭遇敌人时，每次攻击均要消耗一定的AP。平时空挥武器是不会有消耗的。

绿色面板（法术相关）

○：在地面配置花札，不消耗AP。

△：开启秘法眼，能够发现隐藏门、隐藏地板、隐形的敌人。

□：使用同伴技能，不消耗AP，无法在非战斗时使用。

蓝色面板（行动相关）

○：使用。在靠近特定设施时才有效果。

△：跳跃。跳跃的距离随着主角"体育"数值的提高而增长，最长可到达5格。

□：调查。

敌方的掉落道具

注意本作中敌方的掉落道具是不会自动获得的。在打倒敌人后，主角需要前往记录点，调查记录点后用方向键选到"封具の器"一项才能取出。每次在BOSS房前的记录点都不要忘记。

AP消耗

战斗时除了秘法眼、配置花札、札强化和使用同伴技能外，其他所有行动都会消耗一定的AP。每次敌我双方各结束一次回合，AP就能恢复到全满。

封札系统

主角在一回合内打倒的敌人越多，封札数就会提高，此时会带来三个效果：1.秘法眼槽回复、2.回复AP、3.提升该回合内主角的攻击力。

消耗AP的行动

行动	消耗AP值
攻击	根据武器有所差别
移动	5AP移动一步
转向	5AP转动90度

行动	消耗AP值
跳跃	40AP
使用道具	10AP
变更装备	30AP
攀登梯子	10AP
开门	35AP
调查	5AP

回复AP的手段

1.进行到下一回合。

2.使用AP回复道具。

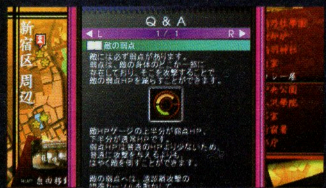
3.当玩家在一回合内击倒的敌人数量≥3个时，每次打倒一个敌人都可获得一定AP。

近战和远战

近战距离较短，但可一次攻击多个目标，攻击力相对比较高，但消耗的AP也较多；远战距离长，每次只能攻击一个目标，优势是可以瞄准敌方弱点有针对性地给予打击。远战武器都有弹数限制，子弹打完后需要消耗AP重新上弹，因此远程武器的弹数和装填AP都是重要参数。

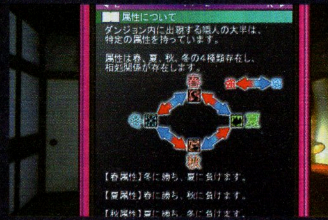
敌人的弱点

敌人的HP槽由橙色和绿色的两个半圆组成，绿色表示通常生命值，在不攻击其弱点时消耗该槽；攻击弱点时可直接对橙色的弱点HP造成伤害，弱点HP一般较少，可较快地击倒敌人。



敌人的属性

敌人的属性有春夏秋冬四种，我方也可以用花札给武器附加属性，以克制的属性能对敌人更有效地打击，四属性的克制关系为"春<夏<秋<冬<春"。



状态异常和属性异常

在受到敌人的攻击或中了地面的陷阱时，会有一定的几率陷入状态异常或属性异常状态，这两种异常状态是彼此独立的。

状态异常

封咒	强化武器的花札和配置的花札都强制解除
骨折	最大AP减少到1/5
捻挫	最大AP减少到1/2，连续中两次后恶化为骨折状态
麻痹	无法攻击
睡眠	在被攻击前无法行动
目潰し	无法看到敌人
恶寒	攻击范围仅有前方一格，射击武器的准星发生偏差
吐き气	无法使用食用系道具
头痛	所有学科的数值都降到0

属性异常

风咒	防具变为春属性（受到夏属性伤害增加10%）
炎咒	防具变为夏属性（受到秋属性伤害增加10%）
土咒	防具变为秋属性（受到冬属性伤害增加10%）
冰咒	防具变为冬属性（受到春属性伤害增加10%）

札配置

本作最为重要的花札系统，玩家可在战斗中把花札配置在迷宫的地面上，形成多种辅助效果。在对某些BOSS的高难度战斗中，不使用花札基本是无法获胜的。

冬札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
1	松の屑・一	宝物：【冬の洞・第二阶层】"略取の间"	40	敌	2回合	对进入范围的敌人给予冬50%中伤害。发动时连动发动松の屑・二
2	松の屑・二	宝物：【秋の洞・第一阶层】"游动の间"	30	敌	2回合	对进入范围的敌人给予冬50%伤害。
3	松にあかよろし	第六话	100	敌	2回合	让进入范围的敌人向我方靠近一格，并造成冬50%中伤害
4	松に鹤	第七话	250	自己	1回合	自己在范围内时所有射击攻击都能攻击到敌方弱点
5	梅の屑・一	宝物：【冬の洞・第一阶层】"坛ノ浦の间"	40	自己	3回合	在范围内击倒敌人获得经验值+50%
6	梅の屑・二	宝物：【夏の洞・第三阶层】"脱亚の间"	60	自己	3回合	在范围内击倒敌人时100%能获得道具
7	梅にあかよろし	第六话	100	敌	2回合	进入范围的敌人无法移动
8	梅に莺	最终话	170	自己	1回合	自己在范围内时所有武器的攻击射程变为两格

春札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
9	樱の屑・一	宝物：【春の洞・第一阶层】"飞鸟の间"	40	自己	3回合	在范围内不受敌人异常状态攻击的影响，与此范围连接的其他花札的范围也获得同样效果
10	樱の屑・二	特别委托【帝都防卫军信赖度20】	60	自己	3回合	在范围内可无消耗使用秘法眼，与此范围连接的其他花札的范围也获得同样效果
11	樱にみよしの	第七话在午后的歌舞伎街从"嘉门秀雄"处获得	100	敌	2回合	回合终了时，范围内每有一个敌人存在，我方全能力增加10%
12	樱に幕	第九话	250	自己	1回合	当范围内配置了其他花札时，如果秘法眼的消费量在100以上，那么消耗量减少40%

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
13	藤の屑・一	宝物：【春の洞・第二阶层】"令の间"	40	自己	2回合	在范围内时装备品的属性朴正上升20%
14	藤の屑・二	宝物：【秋の洞・第三阶层】"熊袭の间"（必须持有"菖蒲の屑・一"和"梅の屑・一"）	30	敌	3回合	进入范围的敌人变为无属性
15	藤に赤短	特别委托【凭物筋の少年 信赖度20】	100	敌	3回合	用藤缠住进入范围的敌人让其无法移动，但对飞行单位无效
16	藤に时鸟	第三话	75	敌	2回合	将范围内敌人的属性变为与当前洞窟一致
17	菖蒲の屑・一	宝物：【春の洞・第三阶层】"平安の间"	30	敌・自己	3回合	在范围内移动时消费AP+30%
18	菖蒲の屑・二	宝物：【冬の洞・第一阶层】"衣川の间"	30	敌・自己	3回合	在范围内攻击时消费AP+30%
19	菖蒲に赤短	特别委托【しがない爱猫家 信赖度20】	100	敌	3回合	进入范围内的敌人无法调转方向
20	菖蒲に八桥	第四话	80	敌	3回合	范围内的敌人进入冰冗状态，无法反击我方

夏札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
21	牡丹の屑・一	宝物：【夏の洞・第一阶层】"间者の间"	40	敌	1回	当临近的松の屑・一发动时，对范围内的敌人造成50%中伤害
22	牡丹の屑・二	宝物：【春の洞・第一阶层】"板盖の间"	40	敌	1回	当临近的松の屑・二发动时，对范围内的敌人造成夏50%中伤害
23	牡丹に青短	第五话在午后的2-2教室从"宝方蒐"处获得	100	敌	1回	对范围内的敌人造成50%中伤害，与此范围连接的其他花札的范围也获得相同效果
24	牡丹に蝶	第八话在午后的花园神社从"アンジー・D"处获得	150	自己	1回合	吸引敌人攻击该札，受到3回攻击后效果终了
25	萩の屑・一	宝物：【秋の洞・第一阶层】"集落の间"	20	敌	1回合	让进入范围的敌人向札面对的方向吹飞两格，并造成夏50%小伤害
26	萩の屑・二	第五话探索食堂	30	敌	1回合	让进入范围的敌人向札面对的方向吹飞两格，并造成夏50%小伤害
27	萩に赤短	特别委托【インディアンの酋长 信赖度7】	100	敌	1回	敌方回合终了时，范围内的敌人向札面对的方向吹飞四格
28	萩に猪	第九话	150	敌	1回合	当范围内的敌人超过3个时，以札为中心吹飞四格，并造成夏50%大伤害
29	芒の屑・一	宝物：【夏の洞・第二阶层】"畏怖の间"	40	敌	3回合	让范围内的敌人变成挖挫状态
30	芒の屑・二	特别委托【恐山のイタコ 信赖度13】	30	敌	3回合	让范围内的敌人变成睡眠状态
31	芒に雁	第八话	150	敌	3回合	让范围内的敌人变成封咒状态
32	芒に月	第九话	250	敌	1回	己方回合终了时，从天空降下巨大陨石对范围内的所有敌人造成伤害。

秋札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
33	菊の屑・一	宝物：【春の洞・第二阶层】"朱雀の间"	40	自己	2回合	己方在范围内时，每个敌人连续攻击的伤害以"10%×回合数"减少
34	菊の屑・二	宝物：【春の洞・第四阶层】"国司の间"（必须持有"芒の屑・一"）	30	自己	1回合	在范围内时，己方HP每减少2%，攻击力就增加1%
35	菊に青短	第二话	30	敌	1回	己方进入范围内时，范围内的敌人以我方为中心向外吹飞一格
36	菊に杯	第一话	40	自己	3回合	范围内自己的攻击力和防御力+30%，但变为恶心状态
37	红叶の屑・一	宝物：【秋の洞・第二阶层】"丰土の间"	20	敌・自己	1回合	让进入范围内的所有单位向北边被吹飞三格
38	红叶の屑・二	宝物：【秋の洞・第三阶层】"拜殿の间"（必须持有"梅の屑・一"）	60	敌・自己	1回合	让进入范围内的所有单位向南边被吹飞三格
39	红叶に青短	第二话	30	敌	5回合	筑成仅对飞行单位造成阻碍的墙壁
40	红叶に鹿	第八话在午后的喫茶店从"鹿岛御雾"处获得	150	自己	3回合	自己在范围内时变为飞行状态，对飞行敌人的射击伤害倍增
41	鬼手に太鼓	完全所有特别委托	450	自己	3回合	在范围内连续打倒敌人可让秘法眼回复量倍增，攻击速度变快
42	柳に赤短	完成特别委托"谜のカレー仙人"后，在持有"传说のレシピ"的情况下调和"花の香料"和"カレーライス"	100	敌	1回合	构筑重力墙壁，让范围内的敌人陷入目盲状态
43	柳に燕	第一话	30	敌	1回	敌方回合中，踏上该札的敌人与我方互换位置，对BOSS无效
44	柳に雨	第八话	250	敌	1回	跳过敌方的下一行动回合

冬札

编号	名称	获得方法	消费量	对象	持续	效果
45	桐に制造印	在玩具屋购买"咒いのカード"	100	敌・自己	1回	配置后一回合内范围内的所有单位高几率死亡，对BOSS无效
46	桐の屑・一	宝物：【春の洞・第四阶层】"墨俣川の间"（必须持有"松の屑・一"）	30	敌・自己	2回合	范围内的敌人每移动一次，我方就能吸收它的HP
47	桐の屑・二	宝物：【冬の洞・第三阶层】"比与の间"（必须持有"芒の屑・一"）	30	自己	1回合	在范围内时，装备的武器再装填不耗AP
48	桐に凤凰	第五话	250	敌・自己	1回	在范围内死亡时自动复活，并对周围两格的敌人造成夏100%中伤害

流程攻略

流程中的红色字体文字表示可大幅提高好感度的选项，蓝色字体文字表示小幅提高。

序章

对话部分

富士 青木原树海

活发そうな女生徒	えーっと…… 主人公クン キミのことだよね	喜・燃・友

いちる：アンケートを覚えている/アンケートを覚えていない

伊佐地：握手する/握手しない

瘦躯の男子学生	雉明零だ。よろしく。	喜・友・爱

富士 风穴入口

伊佐地	主人公、お前に预ける。いいな？	友・燃・喜
零	主人公。おれは、きみを、信じていいのか	困・爱・友・喜

迷宫部分（模拟演习场）

演习区画1

·获得"模拟演习用松明"。调查同区域门前的两个烛台，使用贵重品"模拟演习用松明"将其点亮。推开门进入区域2。

演习区画2

·记录后返回区域1。

演习区画1

·按R键切换到绿色操作面板，按△使用"秘法眼"，进入隐藏门。

演习区画通路

·与两个杂兵战斗，学会近距离攻击（竹刀）的使用方法（按R键切换到红色操作面板，□键攻击）。

いちる	さすがはリーダー！	喜・友・燃
零	そう、思うのか？おれを……信じると？	喜・友・爱

演习区画3

·与两个杂兵战斗，学会远距离攻击（パチンコ）的使用方法（按R键切换到红色操作面板，△键攻击）。远距离攻击可瞄准敌人的弱点集中给予大伤害，这两个杂兵的弱点在尾巴的眼球上。

演习区画4

·跳跃练习，按R键切换到蓝色面板，按△键跳跃（跳跃距离有远、中、近三种，可用十字键的↑↓来选择跳跃后的落脚点）。

·与两个杂兵战斗，主人公在本战中强制麻痹，无法攻击。玩家要在此学习同伴技能的使用方法（按R键切换到绿色操作面板，再按□键进入特技选择菜单）。

演习区画5

·与六个杂兵战斗。打倒敌人都可获得情报断片，在一回合内打倒的敌人数目越多（可根据画面提示的"一封"、"二封"……来判断），主人公的能力越强，进入下一回合后能力强化效果清零。以范围攻击的竹刀分别攻击敌3体、敌2体和敌1体。

・在门前发生对话，いちる：**突入する**/突入しない。使用秘法眼发现隐藏门，进入隐者之间。

隐者の间

・找到隐者之杖。

伊佐地	……俺の言っている意味がわかるか？	友・燃・困
零	おれの样を见て决めればいい。	嫌・悲・怒
いちる	大丈夫、ちゃんとあたしが一番上になるから！	嫌・友・喜

・杖を刺す/杖を刺さない（推荐选择后者）上面选择了“杖を刺さない”时：**自己が一番上になる**/自己が一番下になる/もう一度やる

・返回演习区画5，进入演习区画6。

演习区画6

・BOSS战 乙型远吕智七号

战法 敌方共有5个杂兵和1个蛇型BOSS，先用竹刀每次尽可能攻击多个杂兵，将杂兵消灭后在地面配置花札提升主角防御力。BOSS的头部是弱点，用パチンコ集中射击大蛇的嘴部。每回合结束后BOSS又会重新召唤杂兵，还是按第一回合的战法，用竹刀先消灭杂兵提升主角攻击力，再集中攻击BOSS弱点。

零	きみの能力からすれば、武藤とおれの存在など必要なかっただろう。	嫌・怒・悲

・いちるを支える/いちるを支えない

・当选择“いちるを支える”时

いちる	ごごごごごごごごごめん、ごっ！！	喜・友・燃
零	……早く行くんだ。	嫌・悲・怒

对话部分（富士）

富士 风穴人口

いちる	……やっぱり、あたしたちのコトなんて全然信じられなかったのかな。	嫌・怒・悲
伊佐地	行ってくれるな？	喜・友・燃

序章完

第二话 稲妻の转校生

对话部分（上午）

职员室

久荣	つまり、キミと私は単なる一生徒と一教师というわけだ。いいな？	嫌・友・燃・困

3-2教室

朝子	卒业までわずかな间だけど、よろしくね。	喜・燃・友
弥纪	それで、その……よかったら一绪にごはん、食べよう？	喜・友・燃

自由行动（午休）

午休时间时，按下×键可进入全校园的俯视图，从左到右分别是屋上、4F、3F、2F、1F和校门6个地点，每个地点又细分为若干场景，白字场景可自由进出，灰字场景暂时无法进入。将光标移动到白字场景的名字上或进入该场景后，按下△键能搜索此处的道具。

图书室

久荣	それとも純粋にここに興味があって来たのかな？	喜・友

职员室

朝子	先生の席はここだから……	喜・燃・爱

食堂

・与弥纪对话：ごはん/パン/**面类**

・对おばちゃん对话获得“たこやき饴”

对话部分（下午）

3-2教室

眼镜の女生徒	ふ～ん……。主人公って、アンタ？	友・困・喜
灯治	そうだろ、主人公？	喜・燃・友
弥纪	え、えつと……よく言うよね？	喜・友・燃
灯治	……おい、主人公。当然、お前にも来てもらうからな。	喜・友・嫌

生徒会室

巴	主人公君だって、前の学校とかにそういうのあったでしょ？	嫌・友・燃
弥纪	あ、ご、ごめん。一人で梦中になっちゃって……。	喜・燃・友
巴	この骚ぎの原因を突き止めるのに协力してくれないかしら？	喜・嫌

校舍里

灯治	怖かったらそこで见てていいんだぜ？	怒・嫌

・**朝子に事情を说明する**/朝子に事情を说明しない

朝子	主人公君も……友达が出来たのはいいけれど危ない事はしないでね？	友
弥纪	その……よかったら联络先、交换しよう？	喜・爱・友

・穗坂弥纪登录到手机。

校门

灯治	おい、主人公。ちょっと携帯出せ。	喜・友

・坛灯治登录到手机。

・幽灵/气のせい/谁かの恶戏/**それ以外**

・前往鸦羽神社。

鸦羽神社

着物の少女	ああああの、も、もしかして、すずのこと、见えてるですか？	友・喜・燃

・**名乗る**/**名乗らない**

くわえ烟草の男	その手袋……まさか封札师か？	友

自动移动（下休）

从现在开始，玩家可以到歌舞伎町的喫茶店领取支线任务。

鸦羽神社

铃	おかえりなさい、です！	喜・友
键	初めての学校はどうでした？お友达は出来ましたか？	喜・友・燃・爱

カレー屋

谜のインド人？	どうかね、学生サン。骗されたと思って……	喜・燃・爱

喫茶店

只眼の老人	恶い话じゃあないと思うが、……どうだ？	友・燃・爱・喜

都厅

・主角的“体育”一项数值在2以上时，探索这里可以获得“都厅ロボぬいぐるみ”。

・以上地点全部调查完毕后，前往烧却炉。

校舍里

灯治	初めから、コレが目的か？	燃・友・困
弥纪	だから、お愿い。一绪に连れて行って。	喜・燃・友

・**灯治を手传う**/灯治を手传わない

迷宫部分（秋の洞・第一阶层）

烧却炉地下

弥纪	主人公くんもッ、だめだからねッ！	友

开史の路～狩猎の间

・进入狩猎之间后与4个杂兵战斗，战斗完毕后发生剧情。

灯治	お前は早く逃げろ！	嫌

・手を伸ばす/手を伸ばさない

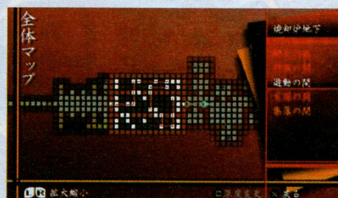
・札を投げる/札を投げない

・获得花札“菊に杯”和“柳に燕”。

弥纪	あなたはこの不思议な札を探しにここへ来たの？	燃・友・喜

游动の间

・按照图中红线标识的路线跳跃到右边的门，进入集落之间。如果没有跳好，会掉到下面的贝冢之间。进入贝冢之间后必定会发生一场杂兵战，不过该房间并没有什么宝物可拿，没必要特意掉下去。



集落の间

・盆景机关被龙气笼罩，需要先从梯子下到地下，调查祭坛让龙气消失。

・沿梯子返回，把两个盆景的位置调整到正面相对，原先封印着门会打开。

祭坛の间



・靠近广场中的土器，能够拉着它前后移动，将四个土器移动到如图所示位置，并旋转所有土器，让土器上的红色印记对着中间的小路。在摆放土器的过程中会强制进行两场杂兵战，胜利后祭坛之间被封印的门会打开，进入遗迹之间。

遗迹の间～人龙の间

·在进入人龙之间前存档，并用花札“菊に杯”对武器パチンコ进行强化，获得强化后的特殊武器弩（这是对BOSS战的关键）。

·BOSS战 式神白面

战法 弩是对BOSS的有效武器，瞄准BOSS的指尖射击能在3～4击内轻松将其击倒。将花札“松の屑·二”配置在地面，自己站在有效



范围的中间，这样可无视杂兵干扰（进入范围的杂兵会被秒杀）。

对话部分（校舍里）

白	のう、我が主。おかしいところなどないであろう？	喜·友
灯治	なるほど、そいつがお前の正体って译だ。	友·困

第一话完

第二话 六道参の剑士

对话部分（上午）

羽鸟家居间

清司郎	朝饭は出来てる。うちは和食だが构わんな。	喜·友·爱·燃
白	ならば妾が其方の分までこの甘くて美味い玉子焼きを……。	喜·友·爱
朝子	い、いえ、そんなはずはないわ！	友·喜·燃

·妹/亲戚/恋人/知らない人

羽鸟神社 境内

铃	昨日はよく眠れましたですか？	喜·燃·爱·友



·获得“化学实验室の键”。

·カミフダのことを闻く/白のことを闻く/この神社のことを闻く/闻く必要は无い（选择最后一项虽然能增加好感度，但想知道咒言花札、白以及神社的详细事项的玩家建议开始一一选择前面三项。）

·护りたいものがある/护りたいものはない/わからない

白	これは封札师である其方の目的とも合致するのであろう？	友·燃

3-2教室

灯治	主人公、お前、あんなもん几つも持って……	喜·友·燃
弥纪	昨日のはやっぱり梦じゃなかったんだよね？	燃·友·喜
巴	正直に答えなさい。アンタたち、昨日あの后……	友·悲
巴	あたしはそんなに邪魔者だったワケ？	困·悲·嫌
灯治	大人しく警察に任せた方がいいぜ。	友·喜·燃·悲

·振り返る/振り返らない

袋を被った男子生徒	それで、主人公センパイは、四角い？	喜·爱·怒·友
蒐	だから、绮丽。でも、ちょっと……怖い？	爱·困·友·喜·悲
巴	何か、共感できる部分でもあったのかしら？	友·喜·燃
弥纪	主人公くんは大丈夫？疲れたりしてない？	友·爱·燃·喜·悲

自由行动（午休）

3-2教室

灯治	声を挂ける/眺める/放っておく

职员室

朝子	家/ゴミ箱/久荣の机

保健室

弥纪	そうだ、主人公くんも一绪に四角探し、してみない？	爱·喜·友·燃
蒐	もしかして、四角に惹かれて、来た？	友·爱·喜·怒

食堂

·与おばちゃん对话获得“たこやき饴”。

对话部分（下午）

3-2教室

灯治	おい、主人公。お前、カレーは好きか？	爱·喜·友·燃
弥纪	でも、二人が行くならわたしも一绪に……	喜·爱·友·燃

·下面要从三条路线中选择如何溜出学校，每条路线中能遇到不同的人物，玩家可根据自己想提高好感度的对象选择。三条路线分别为：最短ルートで行く（最短路线，遇到灯治） / 远回りして行く（绕远路，遇到弥纪）/ トイレに寄って行く（从厕所出去，获得“水”）。

·三条路线共通

蒐	す、すごいね。これは、お导き？	喜·爱·友·无·怒

·ある/ない/わからない

·获得东京BMチップス。

长英	そうじゃ、主人公先辈、あんた、剑を振れるんか？	友·燃·喜·爱

a.选择“最短ルートで行く”时

灯治	一体、どういう心境の变化だか……なあ？	喜·燃·爱·友

b.选择“远回りして行く”时

·里门から出る/变装する/ダンボールを被る/この中にはない

c.选择“トイレに寄って行”时不会遇到人。

カレー屋

カルパタル	谜のインド人でゴザルよー！	友·燃·喜·爱·悲

·格安！学生必杀スペシャル/激烈！极乐堪能セット/本日のオススメできない

灯治	……なァ、主人公。お前、剑道とか……	喜·爱·友·燃·嫌

a.选择“格安！学生必杀スペシャル”时

灯治	主人公、顽张って生き残れよ？	燃·爱·友

b.选择“激烈！极乐堪能セット”时

灯治	主人公、今更こんな事を……	爱·嫌·友·悲·困

c.选择“本日のオススメできない”时

弥纪	食べられそう……？	燃·嫌·喜·爱·悲
灯治	しっかりしろ!!だ、大丈夫か！	燃·嫌·怒·悲·爱·困

3-2教室

灯治	なァ、主人公。ちょっと付き合ってくれねエか？	友·喜·燃
巴	で？何か释明はあるワケ？	嫌·悲

武道场

长英	どうかこの长英の最期、见届けてつかアさい！	悲·怒·友
长英	もう、驮目なんじゃ……	悲·怒·燃·嫌·友

グラウンド

·飞坂巴登录到手机。

巴	何かあったら连络しなさいよ。	喜·友
弥纪	それに祟り、って本当なのかな？	嫌·悲·友·困

·菊と水/山と龙/蛇と菊/わからない

自由行动（下午）

生徒会室

巴	次に校内で见かけたらタダじゃおかないわよ？	友·爱·悲

武道场

长英	もうちょいで归りますけェ、いまは一人にして……	友·悲·无

鸦羽神社

铃	ぬしさま、如何ですか？	友·爱·燃·喜
清司郎	前にも言った通り、夕饭までには终わらせて来い。	友（■红）·爱·喜·悲·燃
键	洞に行く时はお气轻に。	喜·爱·怒·悲·燃·友

カレー屋

·水/ラッシー/カレー/アレ（选择前三项的话都能获得对应的道具，不过无法提升好感度。选择“アレ”时能提升些许好感度，同时获得“水”。）

驿前广场

白	执行者たる者が呑气に散策など……	嫌·怒

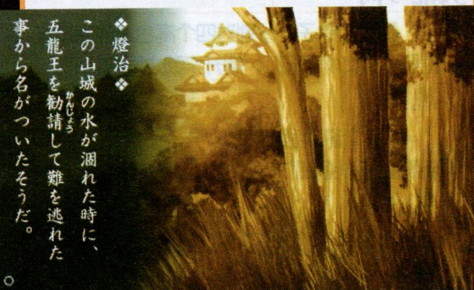
喫茶店

只眼の老人	决して动物に人间の食い物をやらない、と。	爱·喜·悲·友·燃

·以上地点全部转过后前往烧却炉。

校舍里

巴	嫌とは言わせないわよ？	喜·爱·燃·悲·友
弥纪	だから、主人公くんたちは、早く行って？	友·爱·喜·燃



迷宫部分（秋の洞・第二阶层）

丰土の间

·攀登上梯子拿到花札“红叶の屑·一”。对贴着封印的碎火大石使用“红叶の屑·一”，打碎石头后前进。

引水の间

·攀登上梯子，调查高台的水槽，让下层水位上升。返回丰土之间。

丰土の间

·出现新的立足点，跳到祭坛处。调查祭坛获得“满地の印”，前往收获之间。

收获の间

·进入后与4个杂兵战斗。

巴	まさか、主人公君までそう思ってるワケ?	嫌
白	妾としては、この娘が隐人になってから……	嫌·怒·悲

·**札を投げる**/札を投げない

·获得花札“红叶に青短”。

巴	主人公君も……ありがとう。	喜·友·爱



·从梯子登上空无一物的平台，使用秘法眼能发现隐藏门，进入贵者之间。在该处能找到一些道具和武器，不过深处的封印暂时无法打开。

富の间

·对祭坛使用“满地の印”获得“籾の印”，返回丰土之间。

丰土の间

·对祭坛使用“籾の印”获得“斋庭穗の键”，返回收获之间。

收获の间

·对碎火大石使用“红叶の屑·一”。对门使用“斋庭穗の键”，进入倭国之路。

倭国之路～大乱の间

·进入后与5个隐形敌人强制战斗，需要先开启秘法眼才能看到它们。除了来时的道路外，这里还有三个门，其中有两个暂时无法进入，先从惟一开着的门进入倭玉之间。

倭玉の间

·使用“红叶の屑·一”打碎中间的大石，然后调查祭坛，将其中有“巫女の草冠”字样的移动到房间正中的灵风上，获得“巫女の草冠”。

大乱の间

·攀登上梯子，分别对四个高台上的鬼道祭坛使用“巫女の草冠”，解开亲魏之间的封印。

亲魏の间

·与6个杂兵强制战斗后，在台座上获得“亲魏倭王の金印”。

大乱の间

·对最后一扇封印的门使用金印，进入大和之路。

大和の路～

长英	ソレタラもう、负ケんデエぇ……	怒·悲

·BOSS战 隐人 宍户长英

战法 和上一关BOSS一样，首先用“菊に杯”把射击武器パチンコ强化成弩，用弩瞄准BOSS左臂上的菊花射击，可对其造成可观伤害。杂兵依然会每回合不断刷新，由于弩只有3发子弹且装填一次消耗AP较多，建议不要在杂兵身上浪费火力。站在“萩の屑·一”或“松の屑·二”的中心，可让靠近的杂兵被吹飞或秒杀。



长英	もウ……驮目なンか……	怒·悲

·获得花札“菊に青短”。

·**长英を殴る**/长英を殴らない（建议选择前者，否则长英不会成为伙伴。）

长英	わしゃア……わしゃア……	燃·喜·爱·友
冷たい瞳の男	まあいい。この札は——俺が顶く。	—

对话部分（校舍里）

生徒会室

弥纪	主人公くんも……お归りなさい。	喜·爱

·**弥纪を抱き留める**/弥纪を抱き留めない

长英	この力ァ、主人公先辈のために得たようなもんじゃけぇ。	喜·燃

·宍户长英登陆到手机。

第二话完



对话部分（上午）

羽鸟家居间

白	主人公よ、其方もいささか……	友·嫌
清司郎	……だろ、主人公。	友·喜·爱

鸦羽神社境内

朝子	そうだ、主人公君も一绪に登校する?	喜·爱
键	晴れの日も雨の日も……	友·喜·爱·燃

·声をかける/声をかけない（虽然不会带来好感度的升降，但建议选择前者。）

铃	くれぐれも气をつけてくださいです。	友·喜·爱·燃

3-2教室

弥纪	何だか花札のこととか全部……	友·喜·燃·爱

·四十八枚/七十八枚/二百枚/わからない

屋上

长英	わしゃアまた、知らんウチに……	怒·嫌·悲·爱
灯治	放っておいたら、ロクな事にならねぇ。	友·喜·燃·悲

·咒言花札とは/龙脉とは/秋の洞とは/**特に闻くことはない**（选择最后一项同样可以提升好感度，不过想知道情报的玩家也可以选择前三项。）

长英	かくなる上はこの腹を—	怒·悲

·从长英处获得“ういろう”和“武道场の键”。

3-2教室

弥纪	ねぇ、闻いてみるだけ、闻いてみない?	喜·爱·燃

司书室

·**久荣の历史について**/学园の历史について/この土地の历史について

a.选择“学园の历史について”时

久荣	最新の学校教育をと设立されたはずが……	友·困·嫌

b.选择“この土地の历史について”时

久荣	どうだ、ちょっとした神秘だろう?	喜·爱
久荣	未知のものに兴味を持つのはいいが……	友·困

司书室

·获得“生徒会室の键”。

图书室前

·身体に恶い/……/箱が四角い

※选择“箱が四角い”时

蒐	センパイは、人间は四角に围まれて……	爱·喜

·获得“东京BMチップス”。

自由行动（午休）

屋上

灯治	お前もこんなとこ来てるより……	友·爱·困·悲·嫌·喜

·立ち去る/立ち去らない/**距离を取る**

※选择“距离を取る”时

白	学生というものの本分は学业ではなかつたのかえ?	嫌·困

音乐室

a.当玩家开始资料填写的是“合唱部”时

弥纪	练习热心だね。	爱

b.不是合唱部时

弥纪	もし兴味があつたら言ってね。	喜·爱·燃

生徒会室

·いま渡す/あとで渡す（选择第一项后再选择“サンドイッチ”（三明治），飞坂巴的好感度提高，同时赠送主角“特制呼び子”。

蒐	……うつくしい、ね?	友·喜·爱

图书室

久荣	キミなら当然、……	喜·爱

·获得“たこやき饴”。

对话部分（下午）

3-2教室

弥纪に赞成/**灯治に赞成**/どちらも违う

巴	不确定な情报で悪いんだけど、ともかく行ってみない	困·爱·友

校门

·声をかける/声をかけない

灯治	お前の知り合いか?	嫌·困·悲·友·燃

喫茶店

·名前を名乗る/名前を名乗らない

·心当たりがある/心当たりがない

富坚	とにかく、妙な男の幕を闻いたら情报提供を頼む。	友·困·燃

·カレー/フレンチトースト/コーヒー/水（不会引起好感度升降，建议选择"フレンチトースト"）

只眼の老人	ゆっくり、していけ。	喜·燃·友·嫌·爱

※选择"フレンチトースト"时

耳の长い犬	……	爱·喜·燃·友

·名前を名乗る/名前を名乗らない

※选择"名前を名乗らない"时

绚人	お目にかかれて光荣だよ。	喜·爱·困·嫌·友

·弥纪に殴ってもらう/巴に殴ってもらう/自己が殴る/放っておく

a.选择"弥纪に殴ってもらう"时获得"保冷剂"。

b.选择"巴に殴ってもらう"时获得"入浴剂"。

·怪しい事件について/东京BMについて/八泛学园について/寇圣高校について（依次选一遍即可。）

·花札の事を话す/花札の事を话さない（无论选哪项都不会影响好感度。）

绚人	……君たちなのか?	—

·获得"气つけ药"。

自由行动（下午）

武道场

长英	……わしなんかが部长で、ほんまにええんかのう。	怒·燃·困·悲·友

鸦羽神社

键	どうです? 坊は扫除がお好きですかい?	喜·爱·嫌·悲·友
朝子	私はとても素敌だと思うんだけど……	喜·爱·困

カレー屋

カルパタル	ずばり、カレーに必要なものとは	爱·燃·怒·嫌·困·悲

歌舞伎町

清司郎	だから、俺をここで见かけた事も……	友·喜·爱·嫌·困·悲

喫茶店

涩川	……珈琲でも饮むか?	喜·爱·嫌·悲

※选择"爱"时获得"コーヒー"、"チョコレート"。

·准备好以后前往花园神社。

花园神社

灯治の方を探す/弥纪の方を探す/巴の方を探す/谁もいない方を探す（不同选项会与相应的角色发生对话。）

a.选择"灯治の方を探す"时

灯治	……と、もしかして……	困·喜

b.选择"弥纪の方を探す"时

弥纪	怪しいものって、どういう基准で探したらいいのかな。	爱

c.选择"巴の方を探す"时

巴	ひょっとして……	燃·友

d.选择"谁もいない方を探す"时不会与人对话，但能获得道具"形代"（国语+1、数学-1）。

白	……主人公。觉悟はよいかえ?	喜·嫌·燃·友

迷宫部分（春の洞·第一阶层）

事前准备提示：这里的敌人攻击力较高，推荐选择坛灯治（体力+10）作为同伴，另外到鸦乃杜学园的1F食堂购买"ベルト"（体力+8）装备，可以提高生存率。武器可以选择"竹とんぼ"配合花札"柳に燕"强化出的"宇宙神の轮"，基本可两击解决一个杂兵。

统一の路～飞鸟の间

·与5个杂兵战斗，注意地面有陷阱，如果想靠近战攻击需开启秘法眼，小心避开；用远程武器可在原地守株待兔。

·从南边的门进入丰聪耳之路。

丰聪耳の路

·利用"红叶の屑"打碎路上的封印石，并和4个杂兵战斗。这里的杂兵彼此不会支援，用远程武器可以轻松搞定。

御业の间

·将10个佛像移动到如图的位置。（每个佛像都有编号，编号和地面文字的对应为：1是、2非、3非、4非、5是、6是、7非、8是、9是、10非。）

·听到成功的音效后到祭坛上拿"圣像の松明"。

·返回飞鸟之间，进入北边的鬼部之间。

飞鸟の间～鬼部の间

·对祭坛使用"圣像の松明"，烧掉木制栅栏后跳过去，与隐人强制战斗。本战杂兵会无限增援，不要理会，只要强行消灭深处的人面柱即可。

·返回飞鸟之间，进入东边的德目之间。

飞鸟の间～德目の间

·将6根柱子按照颜色和字样排列成如图形状（智冠の柱→智、义冠の柱→义、信冠の柱→信、礼冠の柱→礼、仁冠の柱→仁、德冠の柱→德）。

·调查祭坛上的操脉珠，解开飞鸟之间中央木门的封印。

·返回飞鸟之间，进入中央的门，由改新之路进入板盖之间。

飞鸟の间～改新の路～板盖の间

·将所有装备的武器卸下，石碑会挪出道路。进入后要跟4个杂兵战斗，记得事前将武器装回。

·打倒敌人后在祭坛上获得"即位の证"。

大津の间



·对智皇柱使用"即位の证"，解开封印后与6个杂兵战斗。

飞虎の路～不破の间



·与5个隐形杂兵战斗，需要使用秘法眼让其现形。

·攻击入口附近的雕像后，对武皇柱使用"即位の证"，解开大津之间的封印。

大津の间～迁都の路～人龙の间

·在迁都之路记录后进入人龙之间，发生BOSS战。

·BOSS战 香ノ巣绚人、日向轮

战法 无视杂兵，直接冲到BOSS面前使用"宇宙神の轮"近战攻击，待BOSS的HP不多使用使用灯治的同伴技能。如果使用远程武器，注意攻击绚人的后脑和日向轮的胸前。

轮	主人公が、じいちゃんを酷い目に遭わせて……	嫌
轮	花札を封印するというその役目、ボクに代わってくれ。	悲·嫌
轮	じいちゃんが大切にしていた花札を……	友

对话部分（夜晚）

花园神社

·アレを持ってる/アレを持っていない（选择第一项日向轮才会加入队伍。）

·获得花札"藤に时鸟"。

轮	……约束だッ。	燃·友·喜

·日向轮登陆到手机。

绚人	そうだろう?	友·喜·爱·嫌

第三话完

第四话 阳炎の魔女

对话部分（上午）

羽鸟家居间

白	主人公。出るときは伞を持った方がよいぞえ。	燃・友・喜・爱

※选择“友”的情况下能获得“ビニル伞”。

清司郎	ま、お前さんもアイツがいねえ方が落ち着くだろ。	困・嫌・悲

鸦羽神社境内

白	仕方ない。腹ごなしがてら少し歩くかの。	喜・友・爱

·获得“视听觉室の键”。

铃	主人公さまはそんなひどいこと言ったりしないですよね?	喜・爱・友
键	どうです、坊? まさか怖じ气づいたりはしていやせんよね?	燃・爱・友・喜

通学路

巴	何か……意外かも。	爱・友・怒
弥纪	顽张って好きになれば……	嫌・悲・友・喜・燃・爱・困

3-2教室

灯治	どうも怪しくねェか、主人公?	燃・友・喜
弥纪	ね、主人公くんもそう思わない?	友・喜
アンジー	アナタも转校生なの? フフッ、奇遇ダネ!!	・喜・爱・嫌・友

3-2教室・3时限目

灯治	红白战なら、お前と俺、别のチームがいいよな?	燃・喜
巴	主人公君は、あれくらいわかったでしょ?	友・喜・爱・悲

·成败する/便乘する

·覗く/覗かない

a.选择“覗く”时

·右侧から覗く/左侧から覗く/まっすぐ覗く（不影响好感度）

灯治	……ん? 主人公、お前何か言ったか?	嫌・困・悲
巴	见损なったわよ	友

b.选择“　かない”时

b-1.选择“それ以外”时

轮/白/この中にはいない

b-1-1.选择“この中にはいない”时

灯治	まァ、そういうのでグダグダ……	友・爱

久荣	主人公、何か言う事はあるか?	嫌・困



グラウンド

·力を拔いて投げる/思い切り投げる

·直球/カーブ/フォーク/颜面

弥纪	本当に……何でもないからー	怒・燃・爱・嫌
アンジー	弥纪に恶いMagiaをかけたかも、って思ッタ?	友・嫌・悲・爱・怒・喜

自由移动（午休）

3-2教室

アンジー	ホントのセニョールはどんなヒトなのかナ?	爱・困

生徒会室

弥纪	ねぇ、主人公くん。ヒーローってどんな人だと思う?	爱・悲・怒
巴	……どうせアンタも、ああいうのが良いんでしょ?	嫌・悲・困

司书室

久荣	どうだ? ……仕事は、乐しいか?	喜・爱

屋上

白	じゃがの、主人公。其方もやはり……	嫌・友・困・喜

武道场

长英	主人公先辈、介错をお赖みしやす!	怒・爱・燃
灯治	やっぱり俺は拳で好き胜手やってる方が性に合う。	燃・爱・喜

对话部分（下午）

3-2教室

アンジー	さ、座って?	喜・友・爱
アンジー	心を空っぽにして……さあ、いまの气持ちでカードを引いて?	喜・困・无・爱
アンジー	さあ、もう一枚引いて?	喜・爱・友・燃・悲・困
アンジー	未来。	悲・怒・困
アンジー	ネ、セニョール、アンの占い、どうだったカナ?	燃・喜・困

·占い/ゲーム/两方兴味ない

朝子	これから、进路指导室まで、いいかしら?	喜

进路指导室

朝子	今更だけど……同じ家に住んでいる事	燃・友・爱
朝子	それで、どう? ~学校は乐しい?	喜・爱
朝子	何か、危ない事をしてる译じゃないのよね?	困・友・燃

2F廊下

·获得“司书室の键”。

下驮箱

·决斗状/ラブレター/どちらでもない

灯治	场所だってウチの屋上だし……	燃・爱・友

3F阶段

菟	……见せる?	喜・爱
菟	このカード、くれる?	喜・爱・嫌

·获得“文库本”。

屋上

アンジー	あのカードがアンのだって……	喜
アンジー	ちょっと待ってネ。心の准备、するカラ……	友・喜・爱

·离れる/离れない

a.选择“离れる”时，抱きしめる/抱きしめる/抱きしめる

b.选择“离れない”时，抱きしめる/とどまる/抱きしめる

·花札を渡す

弥纪	ごめんね……こんなことになるなんて……	友・爱

喫茶店

いちる	えへへ……久しぶりッ	喜・爱
いちる	だって、みんな、主人公クンの友达でしょ?	友・喜・爱
伊佐地	そして、お前にはその为の《力》がある。	燃・喜
涩川	主人公、お前たちにとって、绚人は……なんだ?	友・喜

自由行动（下午）

喫茶店

朝子	なにか危险な事に巻き入まれたりしたの?	悲
涩川	出会いと别れ…缘とはまるで、川のようだ。	友・爱・喜
富坚	お前、わかるか? このモヤモヤした气分。	友・喜

カレー屋

·与カルパタル并在持有“カレーガム”的前提下选择“いま渡す”，能提高好感度并获得“カレーポスター”

校长室

菟	センパイも……そんな经验、ある?	友・爱

·获得“东京BMチプッス”、“校长室の键”。

鸦羽神社

铃	はうう……。お手传いも出来ないすずは	怒・爱

·全部准备完毕后前往花园神社的石碑。

花园神社

轮	ごめん、主人公。全部、ボクが恶いんだ	嫌・爱・怒
绚人	すまない。仆の失态だ。	嫌・爱

·殴る/蹴る/平手打ち/无视する

绚人	自己の身くらいは自己で护る。	喜・爱

迷宫部分（春の洞 第二阶层）

该迷宫的敌人相比前一话并没有明显增强，宇宙神の轮和攻击弱点的パチンコ依然是很好用的武器。不推荐使用弩，发射和装填都消耗太多AP，不如パチンコ攻击敌人弱点有效率。

令の间

·入口处转左对贴着封印的岩石使用“红叶の屑”可将其打碎，获得花札“藤の屑·一”。

·从东边的门进入律之间。

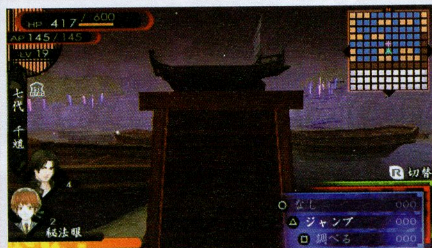
律の间

·与5个杂兵战斗，需要使用秘法眼发现隐形的敌人。

·在如图位置调查“遣唐の潮风”，让水

面的木船移动位置。

·借木船跳跃到台座前获得“律の书”，返回令之间。



令の间

·从西北方的门进入书记之路。

书记の路～制定の间



·对如图的内政祭坛使用“律の书”，石像破坏后与3个杂兵战斗。

·在台座上获得“道作りの木简”，返回令之间。

令の间



·对如图的三座雕像使用“道作りの木简”。

·从雕像前延伸出来的落脚点到达律之间。

律の间



·调查如图位置的“归还の潮风”，移动木船，返回令之间。

令の间

·从台座上获得“令の书”，经由书记之路到达制定之间。

书记の路～制定の间

·对治安祭坛使用“令の书”，石像破坏后与3个杂兵战斗，进入朱雀之间。

朱雀の间

·从东南方的房间经过梯子到达藤原之间。

藤原の间

·打倒6个杂兵后地面出现6个圆形标记，门的封印解开。

朱雀の间

·从西北方的房间经过梯子到达长屋王之间。

长屋王の间

·将标有红色圆圈标记的地板都踩一遍，让其变成蓝色。

·从祭坛上获得“回转力の书”，门的封印解开。

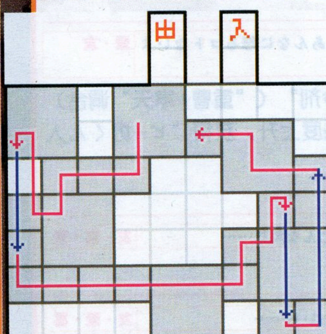
朱雀の间

·从西南方的房间经过梯子到达广嗣之间。

广嗣の间

·对台座使用“回转力の书”，打倒6个杂兵后封印解开。

朱雀の间



·从东南方的房间进入藤原之间，从藤原之间的另一个门后攀爬梯子，到达中层平台。按如图的跳跃方法前往中层右下角的房间内，到达迁都之间。

迁都の间

出　入

·按照如图的路线将房间内的地板都踩亮。其中红色路线表示步行经过，蓝色路线表示要跳跃到达对面。

·到达朱雀之间的上层。

朱雀の间

·用花札“藤の屑”打碎封印石，先到记录点的另一侧拿新花札“菊の屑·一”，记录后进入人龙之间。

人龙の间

アンジー	フフッ、嬉しいヨ、主人公。ちょうど退屈してたからネ	喜·爱
アンジー	主人公なら、この意味、わかるよネ?	怒·燃·爱

·BOSS アンジー·D

战法 BOSS的攻击力很高，如果被她满AP攻击到的话，主人公挺不过两回合就会死亡。推荐打法是第一回合先一边用宇宙神の轮有效率地解决杂兵，一边提高攻击力一边靠近BOSS，达成“五封”后全力攻击BOSS，并在地面配置“萩の屑”（这是最关键的一步，配合狭窄的地形可以让BOSS和杂兵无法靠近自己），把BOSS吹飞，让地图上呈现主人公和BOSS被“萩の屑”隔开的战局。第二回合全力攻击BOSS将其击倒。

アンジー	んー、デモ、乐しかつたよネ?	喜·爱
赤い发の男	テメエが主人公かア?	燃·爱·喜

·获得花札“菖蒲に八桥”。

义王	よーく觉えときな!	燃·爱

对话部分（夜晚）

·绚人に花札を渡す/绚人に花札を渡さない

绚人	仆にはもう……その资格はないよ。	嫌·悲
绚人	そう思わないかい、主人公?	喜·友·爱

·香巢绚人登录到手机。

第四话完

第五话 启蛰の刻

对话部分（上午）

羽鸟家居间

朝子	どう? 少しは见直した?	喜·爱

·固め/半熟/生/いらない

鸦羽神社境内

铃	今日もいいお天气なのです～	喜·爱·燃
键	～ちょいと见てきてもらいやせんかねえ?	燃·喜·爱·友
黑いコートの男	主人公君—だったな。私の事を觉えているか?	友·喜
筑紫	それが君たちの共有する秘密、と考えていいのか?	困

·何を牺牲にしても救いたいもの　ある/ない/わからない

白	妾が、执行者を选び损なうなど……	爱·怒

3–2教室

弥纪	アンジー、大丈夫かな……。	燃·友·悲·爱

·超能力者/本物のヒーロー/札凭き/わからない

灯治	つと、そんな心配しなくても、待っててくれたか?	爱
弥纪	ね、主人公くん。	燃

下驮箱

·四角い/四角くない

新宿街路

富坚	なんだ、私が一绪では不满か?	嫌
富坚	何か、心当たりがあるんじゃなかろうな?	友·嫌

カレー屋

御雾	俺の记忆では、ここは饮食店で……	友·喜
アンジー	ミンナもカレー? なら一绪に食べヨ?	喜·爱·燃

·席に着く/胜负する/カルパタルを呼ぶ

·今日のお劝めカレー/今日のお劝めでもないカレ—/今日のお劝めできないカレー

·获得“放送室の键”。

アンジー	オカシラ、ああ见えてケッコー礼仪正しいからネ。	燃·喜·爱

· **助ける**/助けない

寇圣の男子生徒A	お前ら、关系ねェだろ。引っ入んでな!	不影响好感度
屈强な男子生徒	どうだいッ? 私と共に……	喜·爱

· **握手する**/握手しない

· **手袋を外す**/手袋を外さない

英雄	我が拳をもってして确かめさせていただこうッ!	燃·爱

· **三人で逃げる**/弥纪を逃がす/灯治を逃がす/**二人を逃がす**

灯治	な、主人公?	燃·喜

· 都厅を北に迂回/都厅を南に迂回/最短ルートを行く

a.选择“都厅を北に迂回”时

绚人	君は色々と目立つからね。	喜

b.选择“都厅を南に迂回”时

御雾	笑えない冗谈だ。	嫌

中央公园

右を探す/左を探す/**上を探す**

零	……元气か?	喜·爱

· 获得花札“桐に凤凰”。

· **敌/仲间**/それ以外/わからない

白	……其方にも、苦劳をかける。	嫌·友·喜

自由行动(午休)

3-1教室

巴	主人公たちと一绪に……	爱·嫌·怒

3-2教室

灯治	どうだ、主人公。乐しみか?	燃

· 与弥纪对话，当持有“虫刺され药”(用アンモニア+オキシドール调合)时选择“いま渡す”可获得三明治。

职员室

白	……主人公。后生じゃ。助けてはくれぬか?	友·嫌·怒
朝子	なんて言ってるけど实はちょっと、嬉しいのよ。	爱·友

对话部分(下午)

3-2教室

· 朝子のスリーサイズを当てる/自己のスリーサイズを答える/**教科书を读む**/わからない

灯治	というより、お前、だよな。	燃·喜
巴	って事は、何? この学校の代表であるあたしにって事?	喜·嫌
弥纪	……行くつもり……なの?	燃·爱

· **势いよく降りる**/慎重に降りる/降りない

グラウンド

义王	ひょっとして……	怒·燃
义王	それとも……テメェが目を离した隙に~	怒

进路指导室

朝子	あの子たちが言っていた事、あれは本当なの?	嫌·悲
朝子	あなたは本当はわかっているんじゃないの?	困·悲
长英	のう、主人公先辈。いまからわしが腹切って~	怒·爱
久荣	キミらももう、十分反省しただろう?	友·喜·燃

グラウンド

巴	あんな奴らに渡せるワケないでしょ?	燃·友

· **集めた方がいい**/**集めない方がいい**/わからない

灯治	买わない译にいかねェよな?	燃·爱

自由行动(下午)

2-2教室

· 见せる/见せない，选择“见せる”时获得花札“牡丹に青短”。

蒐	ぼく、何か……四角いお手传い、出来る?	爱·友

· 宝方　登录到手机，获得“特注カードケース”。

中央公园

筑紫	君の年顷なら……	喜·友

鸦羽神社

键	……别に、饮めない译じゃありやせんよ?	喜·友
铃	だから……ぬしさまにもこの场所、信じてほしいです。	爱·友

カレー屋

カルパタル	いつの日か、カレーは世界を一つにする	爱·喜

新宿署

轮	で、でもあんなに怒るコトないよな!	爱·友

· 把“保冷剂”(“重曹+寒天”调合)交给富坚后好感度上升，获得“ピー坊くん人形”。

驿前广场

零	きみも、こんな风に……	友·喜·爱

歌舞伎町

清司郎	お前もいちいち……	友·爱·喜
久荣	主人公。当然、付き合うだろう?	喜·爱

喫茶店

绚人	ねぇ、主人公。……君だっていう话だけど、本当かい?	怒·爱·悲
涩川	お前は、他人の颜の里にある……	友·爱·非

· 准备完毕后前往花园神社的石碑。

花园神社

轮	こんなやつら蹴散らして……	爱
绚人	ひょっとして、余计なお世话だったかな?	爱嫌

迷宫部分(迷宫部分)

该迷宫的BOSS为二连战，比起前面的要难打不少，建议玩家配备一把较好的射击武器来挑战，同行的伙伴选择灯治。弩依然由于消耗AP过多，所以并不推荐。

平安の间

· 用“红叶の屑”打碎岩石。

· 用“藤の屑”打碎岩石跳到对面，获得花札“菖蒲の屑·一”，然后用“红叶の屑”打碎岩石返回。

· 由西边的门进入排斥之间。

排斥の间

· 将“恒贞亲王像”移动到地图西南角的石台上，获得“仪式の炎”。返回平安之间，进入平安之间东边的门，到达加持祈祷之间。

加持祈祷の间

· 在祭坛上使用“仪式の炎”，与4个杂兵战斗，之后在后面的祭坛上找到“镇炎の祈り”。返回平安之间，进入平安之间北边的门，到达应天门之间。

应天门の间

· 对祭坛使用“镇炎の祈り”，往前走进入平庆之间。

平庆の间



· 调查如图所示“满干の坛”，让水位下降，返回排斥之间。

排斥の间

· 将“源高明像”移动到地图西北角的石台上，不用理会杂兵，返回平安之间。

平安の间

· 跳到中间的平地上，从梯子下去，到达前九年之间。

前九年の间

北门依然是BOSS房人龙之间，暂时无法进入。西门为鬼切部之间，南门为金泽之路，东门为阿久利川之间。

· 先进入西门的鬼切部之间。

鬼切部の间

· 从梯子下去，与6个杂兵战斗，从台座上获得“改名の证”。

· 返回前九年之间，进入东门的阿久利川之间。

阿久利川之间

· 对被藤蔓缠绕的柱子使用花札“菖蒲の屑”，把柱子推到门的前面。跳到北边的高台上，使用秘法眼发现隐藏门，进入后可拿到道具。跳到南边的高台上，对封印着的门使用“改名の证”，进入畔野营之间。

畔野营の间

· 用武器打碎地面的木箱，获得“马力の齿车”，与5个杂兵战斗。返回鬼切部之间，进入上方的黄海之间。

黄海の间

· 对战马雕像使用“马力の齿车”，把雕像推到西南的石台上。利用跳跃进入房间深处的门，对藤蔓缠绕的柱子使用花札“菖蒲の屑”，将其向南移动。

鬼切部の间



·把房间的两个柱子移动到如图位置，到达西边的高台，经由金泽之路到达畔野营之间的上一层。

畔野营の间

·调查雕像获得“血锖の斩首刀”后返回前九年之间。

前九年の间

·在北门前的高台上对藤原经清的雕像使用“血锖の斩首刀”将其破坏，记录后进入BOSS房。

人龙の间

义王	なァ、主人公。ここまで来て……	燃·喜

·BOSS 鬼丸义王、鹿岛御雾、アンジー·D

战法 三个BOSS的弱点分别为鬼丸（头带）、鹿岛（左手）、アンジー（肚脐周围）。战斗开始后向前移动4个格子，先使用使用宇宙神の轮打倒鹿岛和アンジー。鬼丸会使用反击，不过反击范围是身体的前、左、右各一格范围，玩家可以移动到其斜对角攻击。回合结束前先在鬼丸的身前配置“萩の屑·一”，再在“萩の屑·一”有效范围的北边配置“松の屑·二”，这样鬼丸在移动时就会因为想要靠近主人公而不断被吹飞到松の屑的攻击范围内。

·BOSS 隐人 樱二幕

战法 本战玩家的HP、同伴技能剩余数都不会回复，打起来比较费事。好在BOSS有脸部弱点，而且攻击力也不如前一战的鬼丸高，所以反而相对好打。每回合先把杂兵打光，提升主角攻击力并回复AP，然后用远程武器攻击BOSS面部。如果玩家没有好的远程武器，那么要注意该BOSS的反击范围跟鬼丸一样，切记近战时依旧要站在BOSS的斜对角。

·光札を手に入れる/光札を手に入れない（不影响好感度）

义王	そうすりゃあ、五体くらいは満足に返してやるぜ。	怒

·花札を渡す/**花札を渡さない**（选择第二项）

义王	次に斗り合うのを乐しみにしてるぜ。	燃·喜

·**正义を信じる**/正义を信じない/**わからない**

对话部分（夜晚）

花园神社

英雄	という译で、代わりに私が……	燃·喜·友

·**白のため**/自己のため/世界のため/**それ以外**

第五话完

第六话 埋火の恋

对话部分（上午）

羽鸟家居间

清司郎	今年こそ、って	困
朝子	これでも努力してるつもりなんだけど……	爱·友

鸦羽神社境内

伊佐地	久しぶりだな。任务は顺调か?	燃·喜·爱
铃	怪しい方に见えますけど、お知り合いなのです?	喜·燃·友

3-2教室

灯治	お前は当然わかってるよな?	燃·喜·友
巴	怪しい人物を见かけたら……	友·喜

·获得“情报实习室の键”。

英雄	亲交を深めるためにも……	燃·爱·喜
英雄	それで一君たちも自信はないのかな?	燃·爱·怒

カレー屋

いちる	う～……もしかして……	嫌·爱
いちる	雉明クン……。もうあたしたちの所には……	悲·爱
英雄	今日の放课后、八泛学院に来てはもらえないだろうか?	燃·爱·友·喜

自由行动（午休）

生徒会室

·长英 身体の强さ/头の良さ/**心の强さ**/**答えはない**

巴	やっぱり、生徒会は强くないと困るものね。	爱
弥纪	主人公も良かったら一口いかが?	喜爱

·获得“赤ウィンナー”。

屋上

灯治	なァ、主人公。お前はどうだ?	友·燃·爱

职员室

朝子	避ける/棚をおさえる/**朝子を护る**

对话部分（下午）

八泛学院

女生徒?	んふっ、よ·ろ·し·く·ネ☆	喜·友
女生徒?	あらッ、清く正しく美しくの……	困·友·喜
女生徒?	いいでしょ? 主人公きゅん? ……	喜

八泛学院 茶室

冷ややかな女生徒	咒言花札の正当でない执行者……	友·嫌
要	うちの心中なんぞ……	友

·花札を渡す/**花札を渡さない**

要	うちが认めん限り、胜手に……	友
弥纪	もしかして、八泛学院の……	嫌·喜·爱
道佳	そッ、それよりィッ、主人公きゅん! 占いしてみたくなアい?	喜
道佳	教えてくれるわよねッ?	友·困
灯治	深夜になったらちょいと……	喜·燃·友

喫茶店

绚人	ねぇ、そうだろう?	友·爱
绚人	君は知りたいかい?	嫌·友·爱

·三つの机关を知っている/三つの机关を知らない

轮	だから……自信持てよな、主人公!	爱·喜·友

鸦羽神社

白	温泉……とやらの事じゃ。	友·爱
白	し、しばしじっと……。	友·爱
黑发の少女	あの……大丈夫……ですか?	友·喜
红绪	……贵方の事が、气に入ったそうです。	友·爱

羽鸟家居间

·风呂に入る*/风呂に入らない
·耳を济ませる*/居间に戻る
·近づく*/居间に戻る
·逃げる

清司郎	と、まさかお前、の、覗いたのか……?	嫌·悲
白	のう、主人公?	喜
朝子	せっかくだから……	喜
久荣	なんだひょっとして逢い引きか?	嫌·友·怒
灯治	助かったぜ……。主人公、お前は俺の味方だよな?	喜·友·爱

钱汤

长英	やっぱり广い风呂で～	燃·爱·友
轮	それにみんな一绪なんて乐しいじゃないか!	喜·爱·友
义王	ここで会ったが百年目って奴かァ? あァ?	燃·喜·爱

·**女子风吕に兴味がある**/女子风吕に兴味はない

a.选择“女子风吕に兴味がある”时

义王	この真剑胜负の醍醐味がよ!	燃·爱

·浴槽寄り/中央右侧/中央左侧/脱衣所寄り

a-1.浴槽寄り：朝子&白
a-2.中央右侧：朝子&久荣
a-3.中央左侧：アンジー&巴
a-4.脱衣所寄り：弥纪&轮

b.选择“女子风吕に兴味はない”时

御雾	马鹿の扱いには苦劳してるようだな。	友·喜
御雾	踌躇无く他人を见限れる奴の事だろう?	悲·爱
御雾	そうか、お前らの知り合いか。……どうりでな。	悲·怒·嫌·困

·**掴みかかる**/掴みかからない
·获得“事务室の键”。

英雄	执行者の正义とは……	嫌·爱

自由行动（下午）

四角研究会

蒐	袋の四角。气になる、气にならない。どっち?	友・爱

·获得“四角研究会の键”。

鸦羽神社

·いま渡す/あとで渡す，选择第一项后将“油扬げ”（油+豆腐调合得到）交给键可获得“狐の前挂”。

铃	ねえ、ぬしさま。セントウって、どんな场所なのです?	爱
白	妾は一体、どうしてしまったのじゃ……	爱・怒

カレー屋

カルパタル	さあ、主人公ドノも！！ニッコ～リ、ニコ?	喜・爱
富坚	やはりカレーの选择には……	友・燃・爱

中央公园

红绪	主人公さん……。贵方は、月がお好きですか?	悲・喜・燃・友

驿前广场

·将“焼きそばパン”交给零可提升好感度，获得“木雕りの犬”。（焼きそばパン的素材是ソース焼きそば+食パン，其中ソース焼きそば的素材是ソース+カップ面。）

歌舞伎町

筑紫	あの虚ろな眼差しに……	嫌・悲

喫茶店

いちる	动かしちゃったらやっぱり可哀想だよね?	友・爱
伊佐地	身体や精神のコンディションは～	友・爱

·把砂糖交给涩川可提升好感度，获得“コーヒービーンズ”。

花园神社

绚人	ねえ、主人公。君は子供は好きかい?	友・爱

·把リコーダー交给日向轮可提升好感度，获得“小さい藁人形”。

·准备完毕后前往八泛学院。

八泛学院

覆面の男	君の胸に真っ赤に燃える炎はあるかッ?	燃・爱

八泛学院茶室

要	执行者が花札を夺われて……	嫌

迷宫部分（冬の洞 第一阶层）

判官の间

·与4个杂兵战斗，找到道具“潮変えの手回し”。

武功の路

三个门，西南门通往坛浦之间，西门通往一谷之间，东门通往东洞之间。

坛の浦の间

·在水军の坛上使用“潮変えの手回し”，等木船移动后借助船体跳跃前进。

·找到花札“梅の屑・一”，并在台座上获得“八咫镜”，返回武功之路。

武功の路

·对南门正对面的须佐之门使用“梅の屑”，传送到上一层。这里有3扇须佐之门，从右边的那扇传送到东洞之间的门前。

东洞の间



·与5个杂兵战斗后，在台座上获得“追讨の刺刀”。

·在东北角使用秘法眼发现隐藏门，进一谷之间。

一ノ谷の间



·与6个杂兵战斗后，将“追讨の刺刀”插到台座上的平江之面中。对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”破坏封印，然后将其移动到如图位置，借此为立足点跳到墙壁的洞穴里，向西走调查水槽，改变水位。

坛の浦の间

·调查“潮変えの手回し”，将其向右转两次。与4个杂兵战斗，注意有一个杂兵在地图西北角，需要借助木船跳过去才能消灭它。

·在台座上获得“八尺琼勾玉”。

·攀上梯子，对金乌封印的岩石使用“藤の屑”返回判官之间。

判官の间

·对封印的门依次使用“八尺琼勾玉”和“八咫镜”，进入大桥之间。

大桥の间

·与5个杂兵战斗后进入奥州之路。

奥州の路

·从西门进入如意渡之间。

如意渡の间

·将插有锡杖的台座移动到石柱前，然后调查台座，按方向键切换到“忠心锡”，使用其将石柱打碎。

·调查深处的“操脉珠”，返回奥州之路，从东门到达三口之间。

奥州の路～三口の间



·无视入口处的石碑，向里面走，将三个石台中没有雕像的移到投钱箱的石板上。

·调查“操脉珠”，返回大桥之间。

大桥の间

·在入口处的台座上获得“道开きの知恵”，返回奥州之路。

奥州の路

·对正面墙壁上的洞孔使用“道开きの知恵”，攀上梯子。与6个杂兵战斗，直走进入衣川之间。（使用秘法眼可以从东边的隐藏门进入龟割之间。）

衣川の间

·与5个杂兵战斗，将它们消灭后走到门前，再次出现6个杂兵。进入通往BOSS房间的龙飞之路，记录后挑战BOSS。

龙飞の路～人龙の间

要	あんさんはそこで默って见てたらよろし。	嫌

·获得花札“桐に凤凰”。

道佳	主人公きゅん、これを赌けてアタシと战ってちょうだい。	燃・爱

·BOSS 蒲生道佳

战法 第一回合先消灭杂兵积累封印数，然后靠近BOSS，用“松の屑・二”强化武器攻击BOSS。（如果使用远程武器，注意攻击BOSS的下颚弱点。）回合结束前用吹飞系的花札把BOSS弹远。第二回合BOSS会解除我方布置的花札并靠近，召唤出的新杂兵可以用灯治的同伴技能打掉，积累封印数。接着依旧用“松の屑・二”强化的武器攻击BOSS，三回合以内可解决战斗。

对话部分（夜晚）

道佳	ミカきゅんのワガママに付き合わせちゃって……	怒・嫌

·**道佳をかばう**/**要をかばう**/事态を见守る

a.选择“道佳をかばう”时

道佳	ミカきゅんは敌なのに、どうして……	爱・友
要	あんさんかて、そう思うたから庇ってくれたんやろ?	友

b.选择“要をかばう”时

道佳	ありがとう、主人公きゅん。カナめんを护ってくれて。	燃

白	……主人公。赖りは其方だけじゃ。～	友・爱
零	ここは大人しく退いて……欲しい。	友・爱
アンジー	ゴメンナサイして、札を全部置いていくのも……	怒
义王	そうだろ、主人公?	燃・怒
道佳	わかってるわ、马鹿な女よ。笑ってちょうだいッ!	怒・嫌
要	……おおきに。	喜・爱
要	せやから、うちも……力をお贷しします。	喜・爱

·幸德寺要登录到手机。

道佳	だから……お愿いッ！ミカみゅんも仲间にしてッ	喜・爱

·蒲生道佳登录到手机。

·获得花札“梅にあかよろし”和“松にあかよろし”。

第六话完

第七话 归花の矜持

对话部分（上午）

羽鸟家居间

朝子	ごめんね、主人公。何だか今日はぼうっとしてて……	爱
白	主人公、学校では其方が気を配ってやると……	友·燃
清司郎	……主人公、悪いが届けてやってくれねえか？	友·喜

鸦羽神社境内

筑紫	君はこんな场所にいて、危机感を……	友·燃·困
筑紫	彼女は君にとってどういった存在なんだ？	友·困
铃	怖い目で主人公を见て……嫌な感じがするです……	友·爱

·敌/味方/どちらともいえない

键	くれぐれも、油断はなさらない事ですよ。	友·燃·爱

鸦乃杜学园 职员室

久荣	朝から职员室に来るなんて……	喜·友·爱
久荣	まだ时间はあるな。チャイムが名るまで少し…话をしないか？	友

a.在职员室对久荣的第二个问题如果给予肯定答案（如友、爱、喜等）

久荣	あの神社での生活は、色々大变じゃあないか？	嫌

天神玉命を知っている/天神玉命を知らない

久荣	一绪に暮らして家族と思っていても……	友·爱·喜

b.在职员室对久荣的第二个问题如果给予否定答案（如嫌、困等），进入3-2教室

·春/夏/秋/冬

グラウンド

灯治	何だったら……俺がお前の限界、试してやろうか？	燃·爱
灯治	なら今回は、打点胜负ってとこか？	燃·爱
朝子	二人とも、体育顽张ってる？	燃·爱
久荣	ここは私が预かる。	嫌·困·悲

3-2教室

·灯治　灯治と朝子を见舞う/教室に残る

a.选择“灯治と朝子を见舞う”时

灯治	なあ、主人公。お前、进路とか……	燃·困
灯治	お前と……出会っちまったからだな。	喜·爱

b.选择“教室に残る”时

·弥纪　弥纪と朝子を见舞う/他に行くところがある

b-1.选择“弥纪と朝子を见舞う”时

弥纪	……そんな气がしない？	爱
弥纪	……大丈夫、だよね？	爱

b-2.选择“他に行くところがある”时，进一步出现以下四个选项：巴を诱いに行く/长英を诱いに行く/蒐を诱いに行く/一人で保健室に行く

b-2-1.选择“巴を诱いに行く”时

巴	なんだったら……	爱
巴	ああもう、ごめんッ。	嫌·喜

b-2-2.选择“长英を诱いに行く”时

长英	乱入したかったくらいじゃ！	燃·爱
长英	见舞いに行かれるんけェ？	燃
长英	见に来てくれんですか？	燃·爱

b-2-3.选择“蒐を诱いに行く”时

蒐	一绪に行くの、ダメ、かな。	友
蒐	少し、不安……	嫌

b-2-4.选择“一人で保健室に行く”时

白	早う朝子の元まで案内せぬか。	爱
白	其方も何も、变わりはないかえ？	爱

保健室

·教室に戻る/もう少しここにいる

※选择“もう少しここにいる”时，根据前来探病的同伴人选，好感度发生不同变化：灯治/弥纪/巴/白

朝子	…ごめんね。こんな格好で。	嫌
朝子	あ…ご、ごめんね、突然、变な话をして……	友·爱

自由行动（午休）

屋上

·把ソーダ水（重曹+水调合完成）交给白以后好感度上升，获得“榊の枝”。

灯治	けど、お前みたいな奴が近くにいれば……	喜·燃·爱

3-1教室

巴	それに、时间を有效に使えていいでしょ？	友·嫌·悲

2-2教室

·把木刀交给长英以后好感度上升，获得“宍户流心得铭板”。

蒐	永远に续く四角の世界。素晴らしい……。	喜·爱

对话部分（下午）

3-2教室

灯治	主人公、お前何か闻いてるか？	嫌
巴	もし、弥纪に何かあったら～	怒·爱
朝子	知ってる事があれば先生に话して……	嫌·悲
朝子	危ない事はしない、って。	友·燃·爱

·警察に赖む/カレー屋に行く/喫茶店に行く/特にない

歌舞伎町

灯治	いいか、主人公、今日のところはあいつらと目ェ合わせんなよ？	友·怒
英雄	君たちもこの街の危机を感じて……	燃·嫌·爱
英雄	彼女を想う时……	爱

路地里

义王	……とっとと失せな。	怒

·义王を助ける/义王を助けない

喫茶店

富坚	知ってるんだな？あの少年が何者なのか。	困·燃·悲·友
富坚	……それくらい、お前たちにもわかるだろう。	怒·燃·嫌

·心当たりがある/心当たりはない/答えない

·警察/盗贼团/隐人/わからない

义王	だったらどうするよ？	燃·嫌

·右に避ける/左に避ける

义王	まさかテメェら、敌であるオレ样の言う事を……	嫌·怒·友

·获得“校务员室の键”。

自由移动（下午）

职员室

·把“ホットミルク”（用牛乳+唐辛子调合）交给朝子可提升好感度，获得“マカロン”。

久荣	主人公、キミも、无茶はするなよ？	爱·友

鸦羽神社

伊佐地	……なあ、主人公。お前はこの场所が大事か？	爱
铃	ぬしさま、ぬしさま、これ、コツってあるのです？	爱·友

カレー屋

カルパタル	そんな时は是が非でも……	燃·爱

中央公园

红绪	……贵方は、时が流れる事が……	爱·喜·友

新宿署

富坚	……主人公。お前は、乘り入むんだな？友のために。	爱·燃

都厅

筑紫	主人公君、君はそんな に想う事はないか？	友·怒·燃·困·嫌·喜·爱

驿前广场

零	その事を、重荷に感じたりはしていないか？	嫌·燃·爱

驿ビル

道佳	ね、主人公きゅん。ミカみゅんにピッタリだと思わない？	喜·友·爱
轮	だって、くのいちなんてカッコ悪いだろ？	友·燃·困·喜·悲

歌舞伎町

绚人	……もし仆が攫われたら……	友·爱·燃
英雄	君にはこの言叶の意味がわかるかい？	爱·燃

·获得花札“樱にみよしの”

·嘉门英雄登录到手机。

喫茶店

涩川	大事なものがあるならば……	燃·爱

花园神社

·把“たい焼き”（用鱼介类+馒头调合）交给幸德寺要可提升好感度，获得“阴阳灵札”。

·都准备完毕后前往茶室。

八泛学院茶室

白	其方、本当に娘一人の身と花札を……	友·嫌·爱·怒

·根据好感度的高低，要或道佳会前来一人帮忙。

a.要来帮忙时

要	ほんま、面目あらしまへん……	爱

b.道佳来帮忙时

道佳	思わず主人公きゅんのお胸に……	喜

迷宫部分（冬の洞 第二阶层）

合战の间

东北方的门通往第一阶层，中央右上的门通往败将の间，中央左上的门通往桶狭间之间。

败将の间

・使用秘法眼发现隐藏门，进入略取之间。

略取の间



・在入口处须佐之门的右侧使用“梅の屑”。在传送后的地点对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推到下一层，并移动至如图所示位置。以柱子为落脚点跳到右边的平台，从尽头获得花札“松の屑・一”。

桶狭间の间

・对地镇の社使用“松の屑”后与6个杂兵战斗，战斗完毕后再次对其使用一次“松の屑”。从房间尽头的台座上获得“上洛の齿车”。

合战の间

・对靠着墙壁的梯车使用“上洛の齿车”，顺着梯车停靠的地方攀援到上一层。

・从西边的门进入金崎之间。

金ヶ崎の间

・在台座上获得“愤怒の弦”，并与6个杂兵战斗。

退き口の路～姉川の间

・与6个杂兵战斗，并绕一个圈，在高台上获得“复仇の火镞”。

合战の间



・把弩车推到下层。跳到下层，将弩车移动到木门前方的石板上，向左旋转一次。使用“愤怒の弦”和“复仇の火镞”，火箭会将木门烧毁。穿过木门，进入西边的长篠之间。

长篠の间

・与5个杂兵战斗后在台座上找到“革新の键”。返回合战之间，进入东边的手取川之间。

手取川の间

・与5个杂兵战斗后在台座上找到“不和の键”。

合战の间

・把“革新の键”和“不和の键”都插到封印门上，解开封印进入败将之间。

败将の间

・调查“操脉珠”，产生上升气流，返回合战の间。

合战の间

・对西北的碎火大岩使用“红叶の屑”将其破坏，顺着梯子爬到上层。以上升气流托起的平台为立足点，进入南边的本能寺の间。

本能寺の间

・开启秘法眼，与5个隐形的杂兵战斗。顺着房间中的梯子到达下一层，与6个杂兵战斗。

霸王の路～人龙の间

弥纪	来て、くれたんだ……	爱
アンジー	わかるよネ?	爱
御雾	主人公、お前も异存はないな?	友

・花札を置く/花札を置かない

弥纪	ごめん…ごめんなさい!	爱

・BOSS 鹿岛御雾、アンジー・D

战法 御雾的弱点是头上的角，アンジー的弱点是右手的护甲，用“樱の屑”强化“エアガン”得到的“种子岛铳”能产生有效伤害。如果没有好的射击武器，也可以用长剑类武器攻击。アンジー会解除花札的配置，且HP较少，应优先消灭。御雾的攻击范围很远，可以用“萩の屑”先将其固定在房间的一端，击破アンジー后再跟御雾正面交战。攻克这关的要点是防御力，如果没有好的装备，建议使用花札“桐に凤凰”，能提升颇为可观的防御力。

御雾	お前の何が俺に胜ってる!	嫌
アンジー	だから、アンたちもそうしただけだヨ?	怒

・御雾を先に助ける/アンジーを先に助ける/二人を助ける/光札の入手を优先する

※选择“御雾を先に助ける”时

御雾	何処まで俺を马鹿に……	怒
义王	ここはいいから、テメエはさっさと……	燃

・BOSS 松二鹤

战法 又是一场连战BOSS，虽然攻击力更高，距离更远，但难度比起前一战实际是有所下降的。下面推荐一种比较“无脑”的打法：首先给主人公配备一个攻击力较高的近程武器，防具依然用“桐に凤凰”强化。战斗开始后走到BOSS面前（顺路消灭杂兵提升封印数），给自己所站位置配置花札“藤の屑・一”，给BOSS所站位置配置花札“菖蒲の屑・二”，这样就能尽量减轻BOSS的攻击力，杂兵的攻击更是可以忽略。只要在3回合以内跟BOSS拼血就能获胜。

・选择“光札を手に入れる”，获得花札“松に鹤”。

义王	さすがだぜ、主人公。それでこそ……	燃
义王	こいつらが世话になったれだ。	燃

第七话完



第八话 玉响の未来

对话部分（上午）

羽鸟家居间

清司郎	お前ら居候には关系ねえだろうが。	嫌
白	主人公、其方は朝子が心配ではないのかえ?	悲

・朝子を见舞う/朝子を见舞わない

※选择“朝子を见舞う”时

朝子の部屋

朝子	もしかして、お见舞いに来てくれたの……?	爱
朝子	驮目な担任で、本当に、ごめんね。	嫌
白	もう少し、此処にいたいなどと思うは……	爱

鸦羽神社境内

铃	こんな时、神使なんて何の役にも立てないです……。	爱
键	別に协を嫌っているという译じゃありません。~	友

3-2教室

弥纪	本当は、よく迟れてくるのも……	嫌
久荣	私についてきてもらえるかな?	友
久荣	念のため私も同席しよう。少しは安心だろう?	喜

视听觉室

眼镜の男	さて－君が主人公者に间违いないな?	友
眼镜の男	君は、彼らに利用されていたんだよ。	友

・花札を渡す/花札を渡さない

いちる	主人公クン、大丈夫!？ひどいコトされなかった?	喜
久荣	こっちの事なら心配しなくていい。	喜

迷宫部分（秋の洞）

秋の洞・最上阶

いちる	执行者になる。	嫌
いちる	あたしを止めるしかない。わかるよね?	燃

・BOSS：武藤いちる

战法 无法使用同伴技且没有杂兵的一对一战。BOSS的弱点为双马尾，在侧面用射击武器攻击，己方回合结束前使用“萩の屑”与其保持距离，如此反复即可获胜。战斗失败虽然不会GAME OVER，但是在白天的自由移动时无法获得Gグローブ。

※输掉对决时

いちる	手……拔いたでしょ。	爱

・花札を渡す/花札を渡さない

白	何も、なかった。そうじゃろう、主人公。	友

对话部分（上午2）

校舍里

巴	色々大変だったんだから。~	友
长英	このまま行方が知れんかったら~	燃
いちる	いいの？一绪に行っても……?	喜

家庭科室

巴	ねェ、主人公君?	友

・弥纪に手伝ってもらう/巴に手伝ってもらう/灯治に手伝ってもらう/一人で着替える

a.选择“弥纪に手伝ってもらう”时

弥纪	あ、うん。勿论、主人公着が……	爱

b.选择“巴に手伝ってもらう”时

巴	ば……马鹿じゃないの!	友

c.选择“灯治に手伝ってもらう”时

灯治	そうだよな、主人公?	友
いちる	ん……?	爱

・获得“家庭科室の键”。

いちる	だから……ね、主人公クン。	嫌

・いちるを问い诘める/いちるを问い诘めない

※ 加入时

蒐	ぼくも、协力。正しい四角のために、ね。	喜

自由行动(午休)

屋上

白	执行者たる者が、なんと情けない……。	友

司书室

久荣	おい、主人公君。ちょっとポーズをとってみてくれ。	爱

四角研究会

蒐	その格好は、四角っぽい?	嫌

家庭科室

弥纪	うん!これでもっとよくなったよ。	喜
巴	主人公着。わかってるとは思うけど~	友
いちる	それなのに、こんなに仲良いのが……普通なの?	友

・从いちる处获得“Gグローブ”。

武道场

・与灯治对话选择“いま渡す”后将烧夷剂(可在カレー屋购买)交给他可获得カップ面。

长英	も、もしかして、主人公先辈かァ!	友

对话部分(下午)

新宿街路

巴	学园の事はあたしに任せて……	友
富坚	主人公……初めに闻いておくが……	嫌
富坚	全てはお前に关系している。~	友

・喫茶店に行く/カレー屋に行く

a.选择“喫茶店に行く”时

喫茶店

涩川	いま、饮み物を用意する。	友
轮	だからボク、心配で……	喜
绚人	すまない、主人公。肝心な时に力になれなくて……。	怒
涩川	お前の目に、あいつは……筑紫はどう映った?	悲

b.选择“カレー屋に行く”时

カレー屋

カルパタル	ああ、カレーの海に舞い降りた~	爱
アンジー	エット……二十八点……くらい?	爱

八泛学院校门

道佳	ま、まさか蔷薇の君……。アナタもアタシと同じ道を……	困

八泛学院 茶室

要	……主人公はん。うちの言いたい事、わかりはりますな?	友
いちるの声	キミの事情も考えずに……	爱
道佳	恋する乙女の健气な一念……	友
いちる	ホントに……ごめん。	爱
义王	テメェが死ぬ为に~	燃
义王	テメェはどうだ?このままだ~	怒
カルパタル	な-にを今更、油臭い!~	喜
涩川	もちろん、お前もな	燃

国会图书馆前

富坚	余计な事はするなとあれほど言っただろう。	嫌

国会图书馆 特务课

・忍び足で进む/何か投げる/一气に走り抜ける

a.选择“何かを投げる”时

义王	まッオレ样にかかりゃこの程度、朝飯前だぜ。	喜

b.选择“一气に走り抜ける”时

いちる	あ、でもちょっと……	爱

・物阴に隐れる/迎え讨つ/猫の鸣き真似をする

a.选择“物阴に隐れる”时

轮	助けに来たぞッ、无事か、主人公!	喜
道佳	特课なんて初めてでミカみゅん怖かったけど~	喜

b.选择“迎え讨つ”时

御雾	(好感度が高い场合登场) おまえもだ、主人公。~	燃
绚人	やあ、主人公。手伝いに来たよ。	喜

c.选择“猫の鸣き真似をする”时

英雄	无事だったかい!	燃
アンジー	(好感度高时)もう大丈夫ダヨ!	喜

・接下来流程有三条走向。

a.义王线

义王	その代わり、ここは、オレ样が顶くぜッ!	燃

b.灯治线

灯治	行け、主人公。	燃

c.弥纪线

右侧の扉を调べる(获得“气つけ药”)/中央の扉を调べる/左侧の扉を调べる(获得カイロ)

・扉を开ける/扉を开けない(选择前者)

白い学生服の男	……なるほど、良い眼をしているな。	喜
白い学生服の男	抗う事なく、己が运命を受け入れるか?	嫌
いちる	ほんとに……怖かったんだから……。	喜

・富坚を止める/富坚を止めない

※选择“富坚を止める”时

富坚	この……马鹿!急に飞び出してきて~	嫌
富坚	これでは、私の出る幕など无いはずだな。	嫌
伊佐地	……主人公。花札の事はもう、武藤から闻いたんだろう?	友
伊佐地	……行ってくれるか?	友

・武藤いちる登录到手机。
・获得花札“芒に雁”。

自由行动(下午)

鸦羽神社

键	坊。どうか、我らを信じて后をお任せ下さい。	喜

カレー屋

カルパタル	俳优とか?役者とか	燃

中央公园

・与红绪对话选择“いま渡す”后将“ゼンセット”交给她可获得“木の实ミックス”。ゼンセット需要在保健室探索才能获得,主人公成绩单上的“保健”数值需要在4以上。

八泛学院

道佳	蔷薇の君、驮目なミカみゅんでも……	友
要	足搔いて、しがみつくんは……	爱

驿前广场

零	主人公、きみが命を落とす必要なんてないだろう?	悲

喫茶店

绚人	主人公。君も、ぶたれてみないかい?	爱

※此时如果选择“怒”可获得“SM本”。

涩川	やはり、筋がいいな。	喜

・从涩川处获得“DGタンプラー”。

御雾	……お前には、わかるか、主人公。	友

・鹿岛御雾登录到手机。
・获得花札“红叶に鹿”。

※如果选择“怒”御雾将不会加入队伍,同时得不到花札。

花园神社

英雄	どうだい、主人公君!君も……	燃
轮	…でも、主人公。ヒーローより忍者の方が……	友
アンジー	だから、主人公もアンのトモダチで、家族!	喜

・アンジー・D登录到手机。
・获得花札“牡丹に蝶”。
・准备完毕后前往新宿御苑。

新宿御苑

灯治	……な、主人公。	喜
白	ならば余计な情报など……	爱
いちる	……主人公が嫌だって言っても行くからね。	爱

迷宫部分(夏の洞 第一阶层)

该迷宫中武藤一缕为固定同伴。

泰平の路~梵钟の间

与5个杂兵战斗。

难波の路

该房间有四扇门,东南的隐藏门通往真田之间,需要用秘法眼发现。南门为出城之间,北门为和议之间,西门为强兵之间。先进入南门的出城之间。

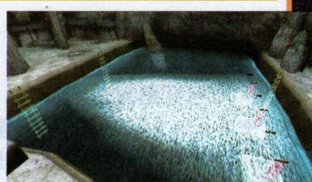
出城の间

与4个杂兵战斗。地面的陷阱会让主角每回合都受到伤害,将敌人全部消灭后陷阱就会失效。对须佐之门使用“梅の屑”传送到和议之间,将和议之间的堀埋めの大岩(四)推下去。

强兵の间

与5个杂兵战斗。对须佐之门使用“梅の屑”传送到和议之间,将和议之间的堀埋めの大岩(三)推下去。

和议の间



用“红叶の盾”破坏所有的碎火大岩，从西边的门进入强兵之间，启动机关使水位下降，然后返回和议之间。按照数字一～四将大岩放到对应的地板上。大岩全部设置完毕后，推开大岩一，从西边的另一个门进入强兵之间，启动机关使水位下降。

强兵の间

与6个杂兵战斗。

神童の间

使用秘法眼发现水面上的隐藏地板，跳跃前进，进入南门的神徒之间。（东门可以找到花札“牡丹の屑”，但必须体育到达10时拥有5格跳跃能力才能跳过障碍。）

神徒の间

与5个杂兵战斗后，从台座获得“圣刃”。返回神童の间，从西门到达叛骨之间。

叛骨の间

东北门通往义贼之间，西南门通往义士之间。先前往东北门的义贼之间。

义贼の间

与6个杂兵战斗，从房间尽头的台座获得“鼠义钱”。返回叛骨之间，从西南门进入义士之间。

义士の间



与6个杂兵战斗。攀上梯子，对金鸟大岩使用“藤の屑”。对地镇社使用“松の屑”后迅速穿过消失的墙壁，把“天命檄”移动到石板上，获得“义心の炎”。

叛骨の间

对“叛骨の炉”使用“义心の炎”和“鼠义钱”，获得“义士刃”。返回神童之间，从北门进入“锁の路”。

锁の路

对权威之锁使用“义士刃”、盲信之锁使用“圣刃”，前进进入BOSS房。

人龙の间

筑紫	それなのに、こんなものが、君の命を賭す理由か?	爱
筑紫	それが嫌ならば、私を阻止する事だ。	悲

・BOSS：筑紫信维

战法 敌方全是飞行单位，可用花札“红叶に青短”拉开与敌方的距离。注意距离BOSS一定要有3个格子以上，否则会受到即死攻击，没有挽回的余地。BOSS的弱点在后脑，玩家可以在侧面有效攻击，待AP消耗完毕后就立刻使用“萩の屑・一／二”将其弹远

筑紫	主人公君、君はこの国が好きか?	喜
筑紫	大切な人を連れて、出来るだけ远くに逃げて欲しい。	嫌
红绪	违いますか?	友

・获得花札“柳に雨”。
・BOSS：芒二月・一式

战法 依旧是二连战，杂兵的弱点是口部，BOSS的弱点是其核心中的兔子，因此最佳攻击方法是在核心张开的时用远程武器瞄准射击。需要注意的是BOSS浮在空中，近程攻击无效，但也方便让主角站在BOSS的下方集中攻击。

零	本当に……强くなつた	友
いちる	たとえ、あたしたちと敌对しても……	友
いちる	そう……信じていいよね?	喜

第八话完

第九话 黑南风の御先

迷宫部分（春の洞）

春の洞・最上阶

义王	封印とやらのために大人しく……	嫌

・BOSS：鬼丸 义王

战法 本战无法使用同伴技能，BOSS也不召唤杂兵，是完全的一对一单挑。和以前一样，BOSS的弱点依然是额头的头带，用远程武器瞄准射击，注意使用“萩の屑”与其保持距离。根据战斗结果，本战会产生以下两种分支。

a.失败时鬼丸不会加入同伴。

白	どうする?	燃

・获得花札“樱に幕”、“萩に猪”。

b.胜利后

・获得花札“樱に幕”。

义王	なんなら、オレ様が化け物に……	怒

义王を救う／义王を救わない
・获得花札“萩に猪”。
・鬼丸义王登录到手机。

义王	こうなりゃこのオレ様が……	爱
义王	…ちッ、くだらねーことしゃべつちまったな。忘れてくれ。	爱

对话部分（上午）

羽鸟家廊下

清司郎	その……ここんとこ、色々と……恶かつたな。	爱
清司郎	彼らは……元气か?	爱
清司郎	主人公、どうか……朝子の事を、赖む。	友

鸦羽神社境内

白	今日は何やら特别な日なのかえ?	爱
零	…たとえば主人公、きみにとって、白は大切な存在か?	爱
朝子	主人公君や白ちゃんのお友达かしら?	爱
朝子	ご、ごめんなさい、惊かせちゃったかしら。	爱

3-2教室

灯治	えーと……色々、平气……か?	喜
弥纪	主人公は大丈夫? ちゃんと持つてきた?	爱
弥纪	そう思うのは……变かな?	喜
巴	胜手に思いつめて……	友
巴	ねぇ、主人公君。今日つて放课后は空いてる?	喜
久荣	どちらかと言えば、战友と言ったところか?	燃

自由行动（午休）

3-1教室

巴	……ねぇ、主人公君。平气?	友

3-2教室

灯治	ホント……色々あつたよな。一これまで。	燃
弥纪	そう思うの……变じゃないよね?	爱

・从弥纪处获得“手作り便当”（好感度高时）／“ココア”（好感度低时）

2-2教室

长英	蒐には内绪にしてくれんかのう……?	友

★图书室

久荣	キミにとつても历史はやはり暗记科目に过ぎないか?	爱

对话部分（下午）

3-2教室

弥纪	うん……何か忘れてるような。	嫌
弥纪	本当にごめんなさい。	爱
长英	のう、主人公先辈!	喜
长英	たった二人であそこへ……	燃

※　加入队伍时，在2F廊下会发生剧情。

・名字で呼ぶ／名前で呼ぶ／四角で呼ぶ／呼ばない（选第三项）

蒐	主人公センパイの事も、これからそう、呼ぶ?	喜
蒐	主人公センパイは一绪が、いい?	爱

校门

いちる	あ……いきなり来たりして、迷惑だつたかな?	爱

カレー屋

カルパタル	主人公ドノもズバリ、カルさんに……	爱

・大盛り／てんこ盛り／**升天MIX盛り**

いちる	そうだ! あたしもいまから……	喜
いちる	ね、主人公!	燃
灯治	だつたらよ、どつか行かねエか?	喜

自由行动（下午）

此次自由行动尽管能在各地遇到对应角色，但根据好感度的高低，能够发生的剧情也有会在程度上有所差别。如果玩家在游戏过程中发现攻略中的对话选项多于自己看到的，那说明与该名角色累积的好感度还不够。

屋上

灯治	主人公、正直に答えろよ。	嫌
灯治	くだらねぇ话しちまつたな。	嫌
灯治	气ィ恶くするか?	嫌

・获得サインボール。

音乐室

弥纪	でもきっと主人公は……	爱

・弥纪と一绪にいること/みんなと一绪にいること/任务を达成すること/それ以外

※"弥纪と一绪にいること"时

弥纪	だから、置いていかないでね。	爱

生徒会室

巴	何であたしがアンタを……	喜

※选择"爱"时，游びに来た/手伝いに来た/巴に会いに来た

巴	あー、もうっ！！……	嫌
巴	あたしにこんな事言わせた責任、……	爱

图书室

零	……主人公、きみは本が好きか？	燃

・パン/焼きそば/两方/カレー

零	きみならば、おれの求める答えを持っているのか？	爱

司书室

久荣	こんな日は部屋でゆっくり……	爱
久荣	なあ、主人公。その日付が……	嫌

・获得"太阳の石"。

久荣	主人公君、キミはどう思う？	爱

四角研究会

蒐	この部屋、落ち着くから、すき。……	爱

・苗字を书く/名前を书く/フルネームを书く/何も书かない

蒐	何のことか、わかる？	爱

家庭科室

・隠した物を夺う/隠した物を夺わない

※选择"隠した物を夺う"时

いちる	でも片っぽだけだと寒いし……	爱
いちる	それがなかったら……	嫌
いちる	もしそんな风に出会ってても……	爱

武道场

长英	主人公先辈も、クリスマスは……	怒
长英	それで、ええんじゃよな？ わしは……	嫌

・长英を殴る/长英を殴らない，选择"长英を殴らない"时

・受けて立つ/逃げる

长英	わしが、きちんと考えて……	燃

グラウンド

白	其方にとってここは……	喜

・思いやり/相互理解/协力体制/それ以外

白	幸德路の娘が言っておった通り……	嫌

鸦羽神社

键	……坊は、お祭りはお好きですかい？	友
键	……いいんですよ、坊。たまには……	燃
键	坊だけは……覚えていてくれやすか？	燃
铃	すずは……本当に役立たずなのですね……。	爱

・つねる/叩く/ でる（获得"お手制おむすび"）/抱きしめる

铃	ですから、ぬしさま。どうか安心して……	爱
朝子	それとももしかしたらー	爱
朝子	ほら……もう全然、元気なんだから！……	怒
朝子	近くで見ても……いい？	爱

カレー屋

カルパタル	カワイコちゃんと、ムフフで……	嫌
カルパタル	かの字。お仕事で何かあったかネ？	友
カルパタル	绝对、大丈夫でゴザル！……	燃
カルパタル	なぁ……に！ いざとなれば……	燃
御雾	毎年この日は女共が五月蝇いだろ。……	悲

※选择"爱"、"喜"时，御雾に会いに来た/他に用がある

御雾	お前と俺が组めば、世界が取れる。……	爱

・信じていた/信じてなかった/今も信じてる

御雾	つまらない话だな。…忘れてくれ	爱

中央公园

轮	あ、あっち行けって！……	爱
轮	なあ、主人公。……	爱
轮	主人公、そ、そそ、……	喜

八泛学院

要	…どうせ主人公はんも……	友

友达とパーティー/家族とのんびり/恋人と二人で/一人で静かに

要	ありがたい话ですやろ？	爱
要	ここで话してかへん？	爱

新宿署

富坚	主人公。わかっていると思うが……	友
富坚	……ありがとうな。	友
富坚	……まあ、お前が嫌でなければだが。	爱

都厅

万黎	虚饰に浮かれる街でお前は何を想う？	无视

驿前广场

英雄	どうだい、主人公君。	燃

・嘉门の秘密を闻く/嘉门の秘密を闻かな

英雄	この嘉门　英雄こそが……	燃
英雄	共に征こうではないかッ！	燃

驿ビル

道佳	ねえねえ、蔷薇の君。	喜
道佳	えっとォ……あの、その……	爱

・目を闭じる/だが断る，选择"だが断る"时，仕方なく目を闭じる/断固断る

张りのある声	どうかこれよりも、道佳めと绊を……	友

・获得"○×クッション"。

玩具屋

アンジー	ねえ、これってすご……く运命的じゃなイ？	爱
アンジー	似合わない…よネ？	爱
アンジー	…ねえ、主人公は…どう？	爱
アンジー	特别でもいい…よネ？	爱

・获得"魔女の人形"。

寇圣高校

义王	まさかテメエもあんなモン……	爱

・金/物/人/それ以外

义王	テメエにとってこのオレ様は……	－

新宿御苑

红绪の手を掴む/红绪の手を掴まない

※选择"红绪の手を掴む"时，避ける/避けない。

※选择"避けない"时

红绪	……行って下さい。	爱
红绪	あの方は……	友

・とにかく生きること/目的を达成すること/わからない

※选择"目的を达成すること"时

红绪	一体これは……何なのですか……	爱

歌舞伎町

清司郎	お前さんもたまには少しくらい……	喜・友

a.选择"友"时

清司郎	学校でのアイツはどうだ？……	喜

b.选择"喜"时

清司郎	もしそうだとして……	爱

喫茶店

筑紫	私がいて迷惑だと言うなら……	嫌
筑紫	……君たちの不利益になるような事は……	怒
筑紫	……こんな私にも、护れるものはあるだろうか？	爱
涩川	お前くらいの年顷なら……	友

a.选择除"爱"以外的肯定选项时，获得"ウィンナコーヒー"。

b.选择"爱"时

涩川	……いつかこの店を継いでいるかもしれんぞ？	爱
涩川	变わらずに……いまのお前のままで。	喜

伊佐地	……主人公、そうは思わないか？	爱

※选择"爱"时

伊佐地	……お前には、离したくない手があるか？	爱
伊佐地	改めて…礼を言わせてくれ。	喜

花园神社

绚人を殴る/绚人を殴らない

※选择"绚人を殴らない"时

绚人	……そうか、期待か。……	友

※选择"怒"时，绚人を殴る/绚人を殴らない。

※继续选择"绚人を殴らない"时，远虑なく殴る/远虑なく蹴る/何もしない

※继续选择"何もしない"时

绚人	……ねえ、主人公。こんな仆にも……	喜

・准备完毕后前往鸦乃杜学园的3－2教室

3－2教室

灯治	ようこそ、主人公。お前が主宾だぜ。	喜
巴	その代わり、明日の终业式、サボったら……	友
いちる	あたしだったら绝对ものすごい……	嫌
蒐	なかなかいけてると、思う、けど？	喜

弥纪	谁かを信じるって……	爱
いちる	この先まだ何があるかわからないけど……	爱
灯治	自己さえ牺牲に……	嫌
蒐	ん……主人公センパイがいる丸……だから、かな？	爱
长英	そう思うとな、何じゃ、その……	爱

新宿街路

白	其方の周りは、ほんにおかしな……	喜

・护りたいものがある/护りたいものはない/わからない

铃	とととととにかく早く早く……	燃

鸦羽神社境内

键	我らが……ついていながら……。	嫌

红绪の札を回收に行く/朝子を救いに行く

迷宫部分（夏の洞 第二阶层）

强国の间

进入西门，从开国之路到达强国之间。

开国の路～强国の间

用秘法眼发现西边的隐藏门，进入畏怖之间。

畏怖の间

对地镇社使用“松の屑”使光壁暂时消失，获得花札“芒の屑”。返回强国之间，进入西南方的大狱之间。

大狱の间

与5个杂兵战斗，在台座上获得“蜂起の舵”。返回强国之间，进入东南方的条约之间。

条约の间

与4个杂兵战斗，在台座上获得“攘夷の舵”。

强国の间



对“人心の柱”使用“蜂起の舵”，从船上跳掉对岸，对另一根“人心の柱”使用“攘夷の舵”。进入东门的混迷の路。

混迷の路～动乱の间

对风卷大岩使用“芒の屑”前往上空。这里有4个门，北门通往同盟之间，南门通往天诛之间，东门通往禁门之间，西门通往奉还之间。

天诛の间

对地镇社使用“松の屑”后与6个杂兵战斗，战斗结束用再次对地镇社使用“松の屑”，前往东边的门，经过都落之路到达禁门之间。

都落ちの路～禁门の间

对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推落到下层。把柱子移动到大门前，返回动乱之间，进入北门的同盟之间。

同盟の间

从东南的门到达禁门之间。

禁门の间

对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推落到下层。把柱子移动到大门前。登上梯子，以刚才推放的两个柱子为立足点，跳到高台上继续向东走。与5个杂兵战斗后，从台座上找到“倒幕の炮键”。返回动乱の间，进入西门的奉还之间。

奉还の间

与5个杂兵战斗后，对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，推到北门前，构筑起通向北边的路。

同盟の间



对“桥渡しの坛”使用“倒幕の炮键”后自动架桥。过桥后将“萨杰の柱”移到东边的石板上。从西边的门到达奉还之间。

奉还の间

在西边高台上获得“王政の证”。返回动乱之间，对封印着的门使用“王政の证”，进入御旗之间。

御旗の间～死斗の间。

与6个杂兵战斗后，使用秘法眼发现隐藏地板，跳跃前进到达维新之路。

维新の路～无血の间

启动“操脉珠”后与6个杂兵战斗。这里不能杀死敌兵，否则永远无法结束封札。对门前会使用迎击的两个敌人使用花札“菖蒲に八桥”，从它们中间打开门进入开城の路。

开城の路～人龙の间

红绪	この女性は、贵方にとって大切な人、ですか？	友

· BOSS：芒＝月 · 二式

战法 最终话完站在地面的话会被掉落的红色地板秒杀，应该迅速对西边的风卷大岩使用“芒の屑 · 一”到达上层，跳到蓝色平台，消灭近处的敌人后使用剩余的AP向BOSS破壳中的弱点射击。

· 获得花札“芒に月”。

红绪	羽鸟朝子の身代わりとなって……	友
红绪	この女性を救いたければ……	友

朝子を助ける/朝子を助けない

清司郎	…そういう译だ。恨むなら、俺を恨め	爱

· BOSS：佐波守 红绪

战法 BOSS的弱点是肩膀上的月舟，必须绕到其身后才能打到。BOSS的近战伤害很高，玩家可集中强化一下防御力；另外远程攻击虽然伤害相对较小，但附带的麻痹效果反而更麻烦，可以用“樱の屑 · 一”预防。攻击完毕后依然是老办法，用“萩の屑”保持距离。

※红绪好感度较高时

红绪	どうして……	爱

零	暖かい……これがきっと、心……	喜
零	おれを……おれと白を……	喜

光札を渡す/光札を渡さない，注意这里的选项会影响结局。

a. 选择“光札を渡す”时，通往花札消灭结局，与BOSS五光兽战斗。

· BOSS 五光の兽

战法 弱点在眼睛，使用“萩の屑”保持距离，不要让它靠近。

· 花札消灭END

b. 选择“光札を渡さない”时可通往其他3个结局，并与BOSS雉明零战斗。

· BOSS 雉明零

战法 没有杂兵干扰相对较轻松，弱点是其胸部。该BOSS会在HP减少时自动回复少许，如果玩家没有武器能对其造成大于回复量的伤害值，那还是建议重新买好武器、练过等级再来挑战。

零	札を封印すれば……	悲

花札を封印する/花札を消灭させる/他の方法を考える

※这里的3个选项会通向3种结局，但最后一项“他の方法を考える”并非一定出现。

b-1. 选择“花札を封印する”时

· 获得花札“梅に莺”

· 花札封印END

b-2. 选择“花札を消灭させる”时与五光兽交战，战法与见上文。

· 花札消灭END

b-3. 选择“他の方法を考える”时能够进入隐藏章。

策がある/策がない/わからない

· 雉明零登录到手机。

红绪	ですが……その选择が、贵方の惟一なのですね。	喜
朝子	主人公、よく……顽张ったね。	爱



PSP

游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2009年11月至2010年4月期间发售的各版本PSP游戏共134款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

魔界战记 无限轮回

ディスガイア インフィニット

推荐度 7

日本一Software	AVG	2009年11月1日	日版
1人	2500日元		全年龄

备注：2010年6月8日（美版）



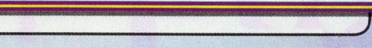
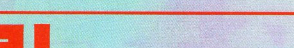
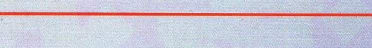
这是融合了《魔界战记》世界观和《无限轮回》独特系统的文字类AVG，先行发售的是相对廉价的网络下载版（UMD版于2010年4月22日发售）。游戏讲述魔王拉哈尔遭人行刺，虽然未有大碍，但震怒的拉哈尔将责任完全归咎于魔王城中的奴仆——普利尼们。为了免除责罚，化作幽灵状态的主人公普利尼需要凭依到魔王城中的角色们身上，调查行刺事件的真凶。在凭依过程中，玩家虽然无法操作凭依对象，却能体验该角色的所见所闻、把握其心理活动，找到突破口。借助特殊道具利渡时针，玩家可在积累大量情报后多次返回过去，介入角色的思考，让其做出能够避免刺杀事件发生的行动。

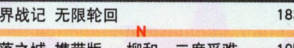
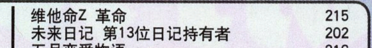
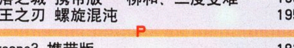
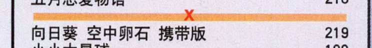
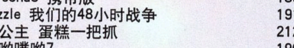
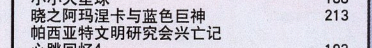
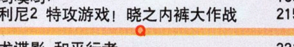
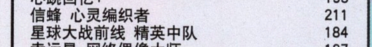
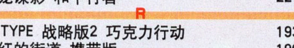
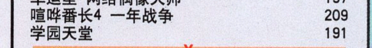
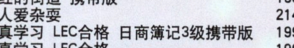
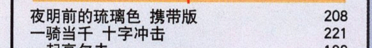
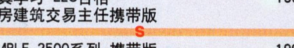
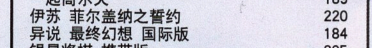
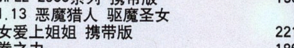
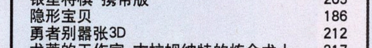
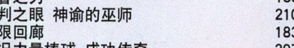
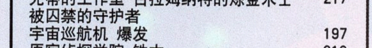
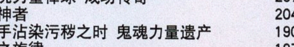
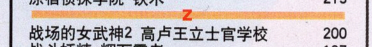
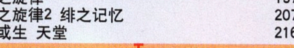
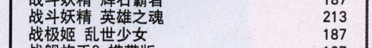
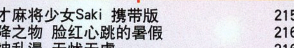
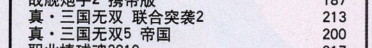
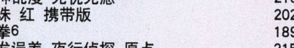
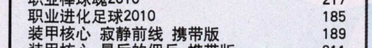
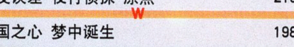
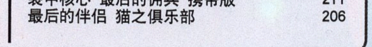




画面　音乐　系统　耐玩度



游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

Persona3 携带版

ペルソナ3 ポータブル

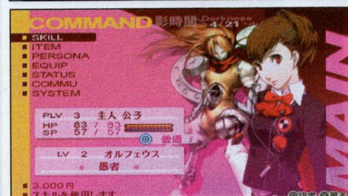
推荐度 9

Atlus	RPG	2009年11月1日	日版
1人	5980日元		12岁以上
备注：2010年7月6日（美版）			



本作是发售于2006年7月的PS2游戏《Persona3》的掌机移植版，针对原作的细节进行了调整，并加入了大量新要素。在游戏中，玩家需要扮演一位原创主人公，在零点的影时间中与暗影进行战斗。PSP版在原作男性主人公的基础上，追加了一位全新的女性主人公，为该角色配音的声优是井上麻里奈。感情联络系统是本作的重要内容，玩家需要像AVG一样，和同学或是学校周边的人们进行交流，增进彼此的感情，这样一来在合成对应阿卡纳的Persona时可以获得额外的经验值奖励，一些强力Persona的合成解禁也与此有关。女主人公篇有部分感情联络内容与男主人公篇不同，并且追加了新角色。PS2版中立体的场景在本作中变为了一张平面图片，虽然有缩水之嫌，但玩家可以直接选择移动地点、直接选择对象进行交谈，实际游戏时会感觉节奏比原版更快、更便捷。在影时间中，玩家要在随机生成的迷宫中不断上行，而每到月圆之夜，则会发生特殊剧情挑战强力的BOSS。本作的战斗在原作基础上进行了改良，玩家可以直接对同伴下达行动指令，而不再像原作那样同伴只会按照AI设定来行动，对付起敌人来更加自如。游戏还在原作基础上追加了两种新的难度，既照顾到了新手，更满足了高手们的挑战欲望。游戏的整体完成度非常高，推荐给每一位RPG玩家。







画面 音乐 系统 耐玩度

魔界战记 无限轮回

ディスガイア インフィニット

推荐度 7

日本一Software	AVG	2009年11月1日	日版
1人	2500日元		全年龄
备注：2010年6月8日（美版）			



这是融合了《魔界战记》世界观和《无限轮回》独特系统的文字类AVG，先行发售的是相对廉价的网络下载版（UMD版于2010年4月22日发售）。游戏讲述魔王拉哈尔遭人行刺，虽然未有大碍，但震怒的拉哈尔将责任完全归咎于魔王城中的奴仆——普利尼们。为了免除责罚，化作幽灵状态的主人公普利尼需要凭依到魔王城中的角色们身上，调查行刺事件的真凶。在凭依过程中，玩家虽然无法操作凭依对象，却能体验该角色的所见所闻、把握其心理活动，找到突破口。借助特殊道具"刻渡时计"，玩家可在积累大量情报后多次返回过去，介入角色的思考，让其做出能够避免刺杀事件发生的行动。





画面 音乐 系统 耐玩度

时限回廊

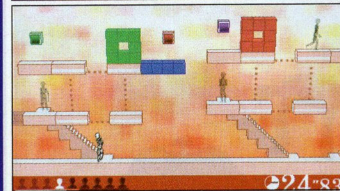
时限回廊

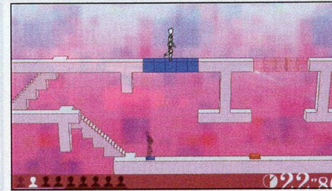
推荐度 7

SCEJ	PUZ	2009年11月1日	日版
1人	3980日元		全年龄
备注：2010年2月24日（美版）/2010年2月26日（欧版）			



本作是益智解谜游戏《无限回廊》的续作，和前作一样，游戏里玩家要操作代表自己的木偶，克服迷宫中的各种机关，在限定的时间内到达迷宫的终点。这次游戏的主题由"空间"改为了"时间"，迷宫中的机关多为按押启动式，一旦离开就会关闭，只靠一个木偶无法全部通过，这时就要依靠游戏中特有的分身系统。木偶掉落陷阱或限定时间结束，关卡都会从新开始，并且身边会多出一个自己的分身，这个分身会重复自己上次做过的动作，这样一来就可以让木偶在前期以开启机关为目的展开行动，后面的木偶就能利用分身来通过那些之前无法通过的地方。





画面 音乐 系统 耐玩度

异说 最终幻想 国际版

ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング

推荐度	Square Enix	FTG	2009年11月1日	日版
7	1～2人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



《异说 最终幻想》的加强版，以原作的欧美版为基础并进行了进一步调整，追加了更多要素。游戏相比日版原作有着不少变更点，追加了部分角色的全新技能，并对部分角色的原有技能进行了性能方面的调整，总共有100多处进行了微调。游戏在原作基础上追加了部分新的过场动画，且过场动画的语音变为了英语，而战斗时的语音则可在英语和日语间切换。“街机模式”也是本作的一个新要素，该模式对玩家的限制相对较多，而且其中也包括了几个子模式。游戏可以继承原作日版的记录，并且有着继承要素不一的多种继承方式，玩家可以根据自己的实际需要来进行选择。



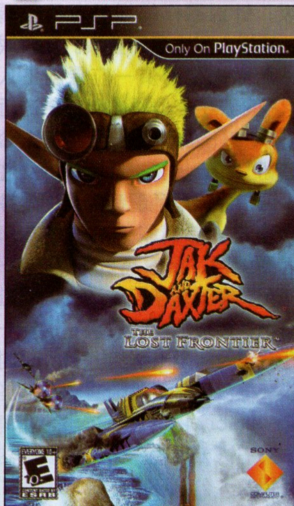


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

杰克与达斯特 迷失边境

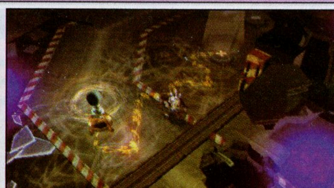
Jak and Daxter: The Lost Frontier

推荐度	SCEA	ACT	2009年11月3日	美版
7	1人	29.99美元		10岁以上
	备注：2009年11月19日（日版）/2009年11月20日（欧版）			



本作是系列的外传作品。为了保护星球，玩家需要操控杰克和达斯特在星球的边境区域与盗贼们展开战斗并寻找新的能源。游戏采用的是任务制系统，玩家需要在地图上接受任务，屏幕右下角的小地图上不断闪烁的圆圈即是接受当前任务的地点，到达后触发剧情，任务开始。杰克的两种近身攻击能力都比较强，且跳跃能力极佳，在相距较远的两个平台间跳跃时，二段跳后再按下○键便可产生一定的旋转漂浮效果。达斯特负责的是游戏中的动作解谜环节，比如发动龙卷风撞开场景中的安全门或是抓起蜘蛛利用蜘蛛丝来封住洞口等。使用获得的Eco能源换取金钱能提升角色的各项能力。



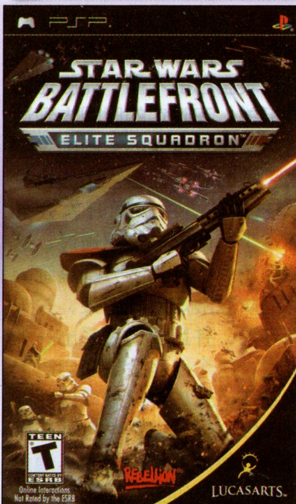


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

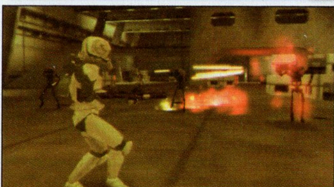
星球大战前线 精英中队

Star Wars Battlefront: Elite Squadron

推荐度	Lucas Arts	ACT	2009年11月3日	美版
7	1～2人	19.99美元		13岁以上
	备注：2009年11月6日（欧版）			



《星球大战前线》是“《星战》系列”游戏中的一大动作射击类分支，本作则是该分支系列三度登陆PSP平台，游戏以电影6部曲为蓝本，人物造型亦来自于电影版中的熟悉形象，但剧情却是完全原创，玩家可以扮演不同的角色，在枪林弹雨中去体验银河中那一场场激烈的战斗。游戏中收录了《星战》原作中登场的四大势力，各势力下丰富的兵种也都可以选择，武器方面除了常规的光枪，原作中特色的近战武器原力光剑也会登场。除了普通射击战斗，游戏中还有大量的特殊战斗，这些战斗中可以操作各种经典的战机战车，如AT-ST步行战车/钛战机、X翼战机等。



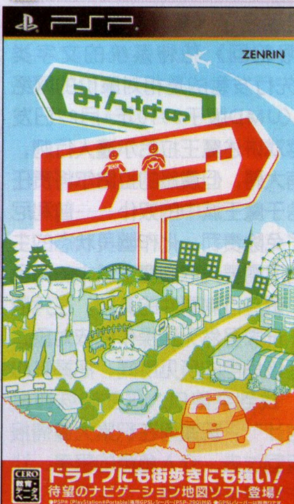


画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

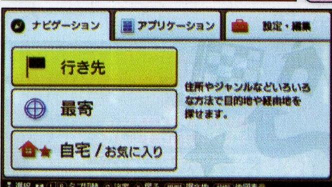
大家的导航

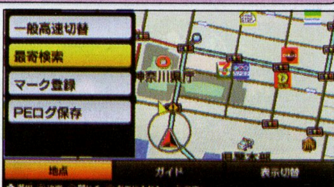
みんなのナビ

推荐度	Zenrin	ETC	2009年11月5日	日版
4	1人	8190日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款需要结合PSP专用GPS装置使用的导航软件，能为驾车或徒步用户提供详细的地图情报、地点检索和线路导游功能。地图情报中详细记载了道路和建筑物分布，共分为2D和3D两种，两种地图都可以进行17个级别的部位缩放，另外，用户还可以将地图资料保存在PSP的记忆棒中，以便快速调出查看。线路导游有交汇点导航、交汇点放大等功能，能根据用户要求整理出最适合的路线，并且软件还搭载有语音，可以实现实时的语音导航。检索功能除了一般的目的地名称检索外，也能通过地址或电话号码这些信息找到要去的地方，而即使没有目的地信息也不要紧，软件中还提供了按类型分类的模糊检索。





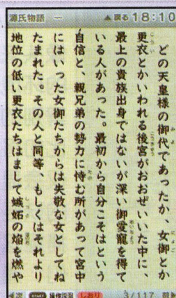
画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

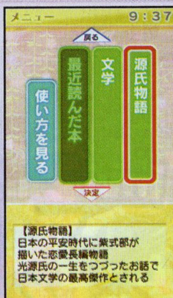
大家来读书 源氏物语+小小文学

みんなで读书 源氏物语+ちょっとだけ文学

推荐度	Dorasu	ETC	2009年11月5日	日版
5	1人	1500日元		全年龄
	备注：无			







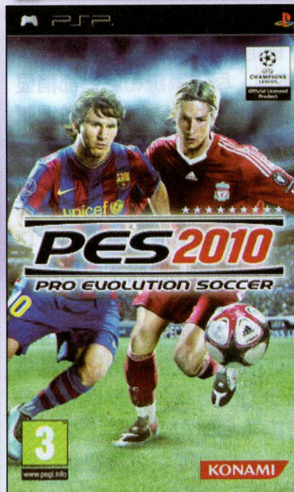
一款PSP上的读书软件。游戏主要收录了11世纪初期由紫式部所著的著名长篇恋爱小说《源氏物语》，以主人公光源氏为中心，竭力表现了登场人物的对话与心境。作为诗人名闻于世的紫式部在此书中留下了约千首和歌。《源氏物语》不仅仅只有文学上的价值，更是被誉为日本文学史上的最高杰作。除此以外，游戏还收录了夏目漱石、芥川龙之介、宫泽贤治、太宰治四位名家共44部作品。游戏带有自动书签功能，可以记录上次中断的进度，并收录了4种字体，大家可以选择自己习惯的字体来阅读。操作起来也非常方便，即使是单手，只用十字键就可以毫不费力地享受读书的乐趣。

画面 ■■□□□ 系统 ■□□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■■□

职业进化足球2010

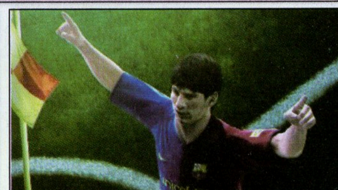
Pro Evolution Soccer 2010

推荐度	Konami	SPG	2009年11月6日	欧版
8	1～4人	29.99欧元		全年龄
	备注：2009年11月10日（美版）/2009年12月10日（日版）			



本作是Konami著名的“《实况足球》系列”的2010年度新作，同时在PC、X360、PS3等多个平台推出，不过与家用机版相对前作《PES2009》作出的诸多强化和改进相比，PSP版相对前作的进化简直乏善可陈，游戏基本是在《PES2009》的基础上稍作修改而来，画面基本一样，依旧没有实况解说。不过游戏强化了球员的细节动作，动作衔接显得更加流畅，而值得一提的是游戏收录大量著名球员富有个人特色的“球星动作”，我们可以根据球员动作一眼认出梅西或是伊布。前作中广受好评的“一球成名”模式得到了保留，这次还加入了欧冠联赛和欧洲杯模式。



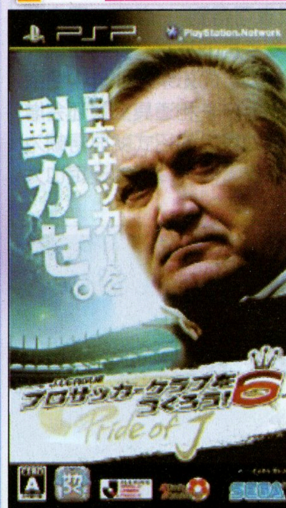


画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

J联盟 创造职业球会6 J之荣耀

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J

推荐度	SEGA	SLG	2009年11月12日	日版
8	1～2人	6090日元		全年龄
	备注：无			



本作是著名的足球育成游戏“《创造球会》系列”的第6部正统作品，与以往作品一样，玩家要扮演日本J联盟中一支俱乐部球队的老板，为了将自己的球队带到联赛冠军的顶点而努力。游戏开始时玩家可以从J联盟36支队伍中挑选一支，也可以自创一支原创球队从J2联赛开始打拼。平时的工作主要包括对球员的训练和俱乐部的经营两部分，这次的球员训练新加入了“觉醒练习”的系统，通过一些特殊事件来积累觉醒点数，之后便可以让球员通过“觉醒练习”来进行特殊项目的训练。比赛过程与以往一样，通过下达各种战术指令来指挥球队，比赛过程中会有各种夸张华丽的必杀技演出。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

寒蝉鸣泣之时 雀

ひぐらしの哭く頃に 雀

推荐度	AQ Interactive	TAB	2009年11月12日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



由大人气动漫作品《寒蝉鸣泣之时》的街机游戏移植而来，不仅强化了街机版的两个原有模式，还追加了独有内容。本作包含御社神、社团和故事3个模式，所有登场角色都由动画原班声优配音。其中故事模式由原作者龙骑士07撰写原创剧本，文字量充足，完全保留了原作的诡异氛围；玩家在御社神模式中要扮演圭一，与雏见泽的诸多女性进行麻将对决；社团模式则可任意选择对战对象，战胜后可要求对方换上各式服装，是服务男性的“养眼模式”。除传统麻将外，游戏还搭载了“老千麻将”系统，各角色可借助必杀技完成漂亮的胡牌，麻将初学者也能轻松上手。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

露娜 银色之星的和声

ルナ ハーモニー オブ シルバースター

推荐度	Gungho Works	RPG	2009年11月12日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：2010年3月2日（美版）			



本作是“《露娜》系列”初代的移植版，依旧保留了系列乃至Game Arts的特色。尽管系统和剧情都稍显古朴，但约50分钟的动画和笔触细腻的描写让它依旧有打动人心的魅力。主人公亚雷斯在幻想大陆上四处冒险，历经磨难成为真正的龙骑士，并最终从魔法皇帝手中拯救出青梅竹马的露娜。PSP版相比原作不仅增加了新剧情，画面也经过大幅升级。战斗部分讲究“走位”概念，敌我双方在攻击时都伴随着位置的移动，每名角色都有移动力的限制，玩家要根据角色的攻击距离合理布阵。不足之处在于战斗节奏缓慢且读盘时间较长，向古典派RPG爱好者推荐本作。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

隐形宝贝

Invizimals

推荐度	SCEH	ETC	2009年11月12日	中文版
8	1～2人	379港币		全年龄
	备注：2009年11月13日（欧版）／对应PSP专用摄像头、专用卡片			



本作是一款需要利用PSP专用摄像头来玩的游戏，通过摄像头和周围的环境互动，就能发现原本肉眼无法辨别的隐形生物——“隐形宝贝”。比如将摄像头对准桌面，PSP屏幕不仅会显示现实桌面，还会显示出隐形的妖怪，玩家可以通过特别的卡片来捕捉这些妖怪，然后可以慢慢培养它们，通过战斗来使它们的能力不断强化，学会各种新的魔法和技能。通过PSP的无线功能或者上网功能，玩家也可以与朋友进行交换以及对战。游戏的玩法与强调育成加对战的《口袋妖怪》比较类似，甚至也有隐藏的神兽存在，不过借助摄像头的应用，游戏玩起来感觉别具一格。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

神眷之力

エクシズ・フォルス

推荐度	Atlus	RPG	2009年11月12日	日版
8	1人	5229日元		12岁以上
	备注：2010年5月25日（美版）			



这是一款由开发了《约束之地》、《尤歌朵拉同盟》等异质作品的Sting所制作的原创RPG，与前辈们不同的是，这是一款较为传统的RPG作品。故事发生在被巨大的绝壁“漆黑的断崖”一分为二的大陆上，在只有白昼的世界和只有黑夜的世界，主人公们的命运相互交错。游戏一开始，玩家需要从男女两位主人公——17岁的神殿巫女塞西莉娅和19岁的精英骑士雷万特之中选择其一来推进流程，感受不同的故事，而在流程的最后，两支队伍会进行合流并共同挑战强敌。游戏场景、战斗均以3D表现。每场战斗玩家可编入3名同伴，并将它们安排在前方、中央和后方等自己认为合适的位置，战斗方式比较传统，只要选择指令就可采取各种行动。在战斗中满足一定条件，角色还可以发动大魄力的超必杀技，威力和观赏性都远超普通技能。战斗胜利后玩家可得到FP点数，用它可以使角色们手中的神器得到成长，游戏中有着丰富的神器，神器在成长之后会解放新的技能，进一步增强使用者的能力。而如果在战斗中给敌人造成巨大伤害形成OverKill，战斗胜利后得到的FP和道具数量还会增加，因此在战斗中灵活分析敌人弱点、使用威力巨大的招式就显得颇为重要了。游戏中还有着丰富的称号等待玩家收集，而多周目的设定也大大提升了游戏的耐玩度。







画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

战斗妖精 辉石霸者

バトルスピリッツ 輝石の覇者

推荐度 6	NBGI	ACT	2009年11月12日	日版
	1～2人	5229日元		全年龄
	备注：无			



改编自日本人气收集卡游戏《战斗妖精》的首款游戏作品，游戏中玩家要扮演原创主角雾笛星矢，使用以“核石”作为能源的卡片，与众多强敌展开激烈的卡片对战。游戏的流程主要分为探索和战斗两个部分，探索部分中主人公需要在城镇的学校、公园和商店街等场所冒险，和不同的角色遭遇，触发剧情和战斗。不同于一般的卡片对战游戏，本作的战斗在一个3D的战斗空间里进行，玩家除了要使用怪兽和魔法卡进行攻防外，还需要像动作游戏一样控制角色在场地内走位，极具战略性。另外除了原创角色外，像是动画版里的马神弹和与J等角色也会悉数登场。




画面  系统 

音乐 耐玩度

战极姬 乱世少女

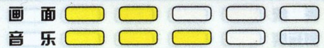
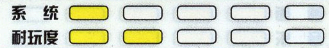
战极姬 战乱に舞う乙女达

推荐度 4	System Soft Alpha	SLG	2009年11月12日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作由2008年11月发售的PC游戏《战极姬 乱世硝烟》移植，是一款融入了经营要素的恋爱作品。游戏的最大卖点就是将日本战国时期的武将“女体化”，织田信长、武田信玄等知名角色都以女性姿态登场。玩家需要扮演一名军师，辅佐主君与全国的大名、强豪作战，以统一全日本为最终目标。策略模拟部分不仅包括战棋式会战，还有治水、开垦、同盟交涉等内政外交。此外，游戏中90%的CG图片都经过重新绘制，部分武将的形象也完全重新设计。然而，厂商的粗枝大叶导致游戏的战略部分存在诸多恶性BUG，且剧情部分大幅删减，是一款不推荐购买的庸作。



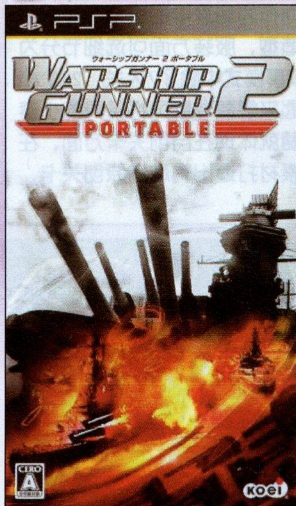

画面  系统 

音乐 耐玩度

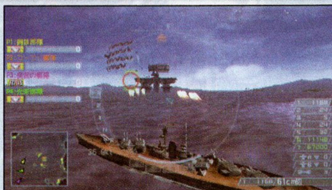
战舰炮手2 携带版

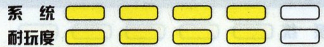
ウォーシップガンナー2 ポータブル

推荐度 8	Koei	SLG	2009年11月12日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



海战向来为战略游戏爱好者所喜爱，但那种恢弘激烈以及海战本身的复杂又使得很多海战游戏上手难度颇高。不过本作可是相当“平民化”的一作，为擅长制作历史策略游戏的Koei在2006年于PS2推出的《战舰炮手2》的移植版，并添加了新的要素。游戏的世界观以二战为原型并架空虚构，战舰、潜艇、飞机等各种海战常规兵器都在游戏中登场，而玩家要指挥自己的战舰在广袤的大海上和敌人展开激烈的海战，完成护航、作战等各种任务并对自己的武器进行升级，而随着升级的进行，战舰可以拥有现实中无法具备的技巧及武器，使得战斗的爽快度大大增加。

画面  系统 

音乐 耐玩度

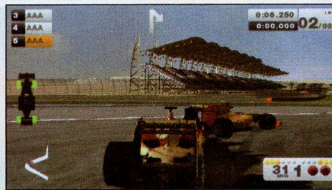
F1赛车 2009

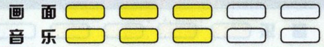
F1 2009

推荐度 7	Codemasters	RAC	2009年11月16日	美版
	1～4人	39.99美元		全年龄
	备注：2009年11月20日（欧版）/2009年12月17日（日版）			



本作真实模拟了F1 2009赛季的实际比赛盛况，包括所有参赛的车队和赛道都尽数收录其中，而且还包含了全部F1车手的资料，包括为大家所熟知的汉密尔顿、阿隆索等著名车手。丰富的游戏模式以及非常细致的调校选项，使得本作非常耐玩。游戏为初级玩家准备了众多辅助驾驶设备，打开后系统会自动修整行驶路线、油门及刹车，令玩家轻松驾驭F1赛车，充分感受速度带来的快感。以尾翼、前鼻翼、引擎以及四个车轮为主要监测部分的损毁系统使得比赛更加富有变数，而利用KERS动能回收系统可将车身制动能量存储起来，在赛车加速过程中作为辅助动力释放利用。



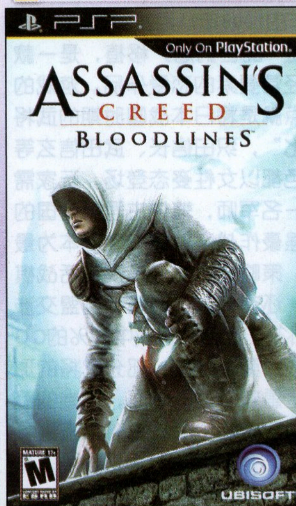

画面  系统 

音乐 耐玩度

刺客信条 血族

Assassin's Creed: Bloodlines

推荐度 7	Ubisoft	ACT	2009年11月17日	美版
	1人	39.99美元		17岁以上
	备注：2009年11月20日（欧版）/2009年12月23日（日版）			



本作是在全球范围内大受好评的暗杀大作"《刺客信条》系列"的外传作品，也是该系列首度登陆PSP平台。游戏的剧情发生在1代和2代之间，讲述了主角阿泰尔的后续故事。游戏的画面风格和系统都与1代比较接近，操作主角神不知鬼不觉地暗杀敌人依然是本作的乐趣所在，而系列中为大家熟悉的高处俯瞰、纵身跃下等经典设定在游戏中也均有保留。游戏中共有四种武器，不同武器所发挥的作用和适用的场合也不相同。游戏以任务制来推进剧情发展，主线任务都有明显的目的地提示，不用担心会卡关。利用隐藏在关卡中的圣堂币，玩家还可对主人公进行强化。



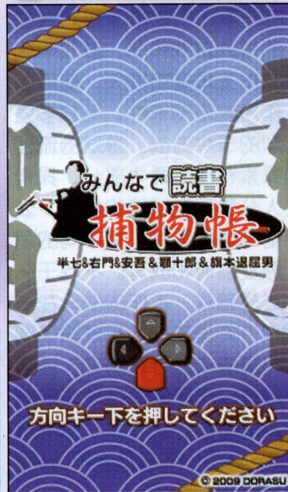


画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

大家来读书 捕物帐 半七&右门&安吾&颚十郎&旗本退屈男

みんなで读书 捕物帐 半七&右门&安吾&颚十郎&旗本退屈男

推荐度 5	Dorasu	ETC	2009年11月19日	日版
	1人	1500日元		全年龄
	备注：无			





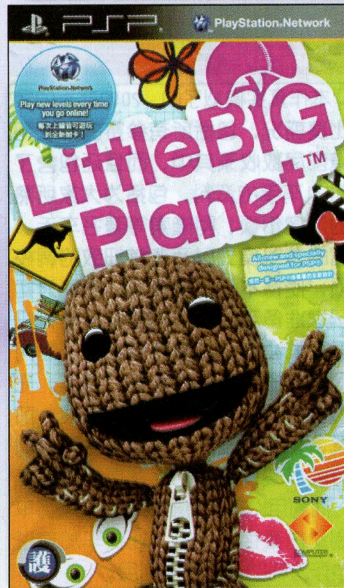
一款PSP上的读书软件。所谓捕物帐，就是指作品中个性丰富的主人公解决各种离奇的疑难事件，并最终惩治坏人的英雄剧，作为时代小说的同时也可以看作是侦探小说。本作主要收录了标题中五大系列的作品，合计共154个章节，丰富的收录内容中相信其中一定有符合你胃口的篇章。如果玩家本身能够流畅阅读日文，那么所有喜欢侦探小说或英雄剧的朋友都不应该错过这款作品。和系列其他作品一样，本作也带有自动书签功能，可以记录上次中断的进度。玩家可以从4种字体中选择自己习惯的字体来阅读，且只用十字键就可以毫不费力地享受读书的乐趣。

画面 ■■□□□ 系统 ■□□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■■□

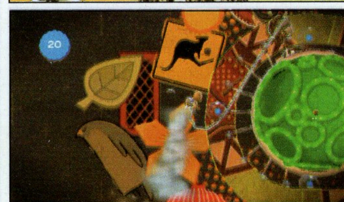
小小大星球

Little Big Planet

推荐度 9	SCEH	ACT	2009年11月17日	中文版
	1人	268港币		全年龄
	备注：2009年11月20日（欧版）/2009年12月3日（日版）			



一款充满欢乐的动作游戏，虽然出身自PS3版，但本作却是一款为PSP量身打造的全新游戏，除了多人合作模式，PS3版的所有经典要素几乎全部得以保留，原创关卡设计精妙，解谜与动作搭配合理。游戏中可以像PS3版一样通过十字键来更换布娃娃的表情，十字键上的四个方向分别对应布娃娃的四种表情：烦恼、愤怒、开心或是忧伤，每种表情都会有三种程度之分，连续输入同一个方向键即可实现。另外，按住L键配合方向键，布娃娃还会作出各种动作，比如摇头不满、挥手、跳跃欢呼、打哈欠伸懒腰。不过因为机能的原因不能调近视角，使得布娃娃做表情摆Pose等动作的表现欠佳。游戏的冒险过程以收集泡泡为主，在实心的大泡泡中隐藏着各种各样的道具，比如服装、贴纸等。贴纸分为机关贴纸及一般贴纸，机关贴纸的作用在于可启动特定的机关装置，而一般贴纸则可作为场景中的装饰。在服装选项中，玩家可为布娃娃打造各种各样的造型，服装方面可选细节分为发型、项链、上衣、下装等，非常丰富。故事模式中除了7大关、23个小关外，玩家还能通过收集场景中隐藏的钥匙来解禁12款风格各异的小游戏，使得游戏的流程得以保证。游戏的精髓就体现在自创关卡方面，在"我的月球"模式中玩家能够用收集到的素材打造出有趣的原创关卡，还能上传到网络或是直接发给好友游玩。





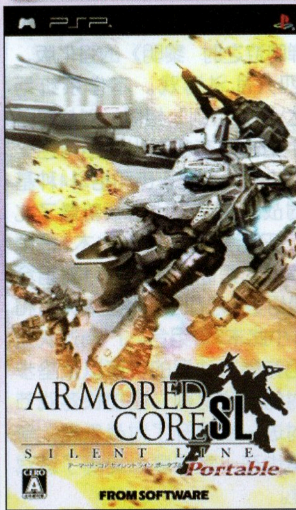


画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

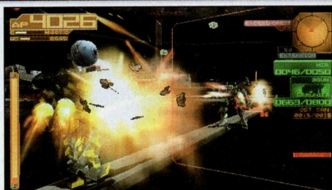
装甲核心 寂静前线 携带版

アーマード・コア サイレントライン ポータブル

推荐度	From Software	ACT	2009年11月19日	日版
8	1～4人	3990日元		全年龄
	备注：2010年2月4日（美版）			



本作是PS2平台《装甲核心 寂静前线》的移植版，相比前作，游戏最大的卖点就在于加入了武器破坏和AI育成两个新系统。本作的武器都有耐久值的设定，当武器受到攻击耐久值就会减少，耐久值低于一定程度时武器就会因破坏而无法继续使用，对于一部机体而言，不能使用武器就相当于没了战斗力，因此本作也衍生出了先破坏武器让对手无力化的打法。AI育成是通过一系列的训练来培养电脑控制机体，培养好的AI可以作为僚机一起出战，或是代替玩家在竞技场里战斗。部件方面，本作收录的部件数量几乎达到了前作的两倍，总数达到了450种，除了有新作品中部件外，也有来自以往作品中的人气部件。

画面  音乐

系统  耐玩度

一起高尔夫

Let's Golf

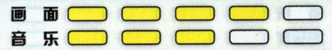
推荐度	Ubisoft	SPG	2009年11月24日	美版
7	1～4人	9.99美元		全年龄
	备注：2009年12月10日（欧版）/2010年2月25日（日版）			

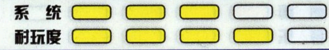


本作是一款曾经在iPhone上颇受玩家好评的高尔夫球游戏，延续了iPhone版制作精良的开场片头。游戏采用了全3D画面，对高尔夫球场的景色刻画得十分到位，树林、指示牌、房屋以及不时飞过的飞机等细节都令游戏的画面看上去非常丰富，晴空万里的高尔夫球场以及活泼自然的角色给人豁然开朗的感觉。游戏提供了多名人物让玩家选择，他们各自拥有自己的专长以及不同的能力值，玩家可以根据自己的使用习惯来选择他们。游戏的实际操作相当简单，玩家就算对高尔夫球一无所知也没关系，系统会自动给出大致的击球方向，玩家只要控制好击球距离以及力度就可以了。





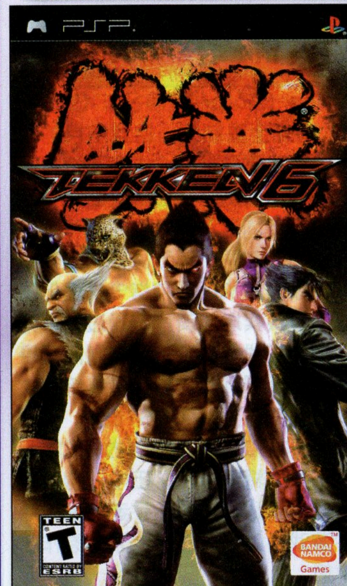
画面  音乐

系统  耐玩度

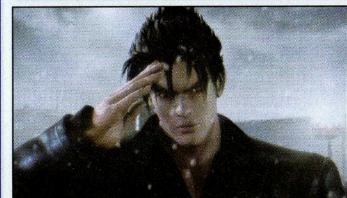
铁拳6

Tekken 6

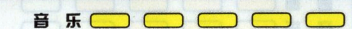
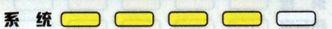
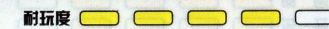
推荐度	NBGI	FTG	2009年11月24日	美版
9	1～2人	39.99美元		13岁以上
	备注：2010年1月14日（日版）			



著名3D格斗游戏“《铁拳》系列”最新作《铁拳6》继前作《铁拳DR》后再次登陆PSP平台。虽然比起街机与家用机移植版来说，移植往PSP平台的本作免不了在画面上打折扣，但良好的手感与充满激情的音乐足已让玩家们忘记这一不足。游戏收录的街机模式中，玩家可陆续挑战对手，可以体会到在街机上与电脑对战的感觉；短小精湛的故事模式，仅仅几关就可以体会各个角色们充满魅力的传奇故事；幽灵模式中可以让自己心爱的角色升段，获得各种段位称号，并挑战各个知名玩家的幽灵角色；挑战模式除了最基本的竞速模式和生存模式外，还有不断攻击对手以获得金钱的“GOLD RUSH”模式；网络模式顾名思义，通过PSP联机就能与朋友进行对战，好好磨练自己的技术将对手杀个落花流水吧；为了精通自己的角色，练习模式也是不可或缺的，在自由设置条件的练习下，可熟悉角色的招式与进攻手段，当然还有最重要的连续技了；编辑模式则可以更改玩家的ID以及角色的造型，包括服装与头型，甚至是打击效果都能由玩家自由编辑；鉴赏模式中可以欣赏游戏的片头CG以及每个角色的故事模式简介和结局CG；选项调整模式下，可以更改游戏的难度、局数、时间、音量以及按键设置，制定出最适合各玩家的习惯设置，另外在此模式下还可以进行游戏的安装，大大节省读盘的时间。





画面  音乐  系统  耐玩度 

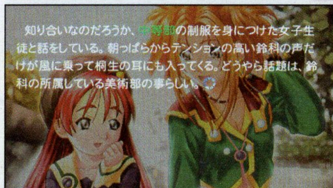
L的季节 双重口袋

Lの季节 ダブルポケット

推荐度	5pb.	AVG	2009年11月26日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作是1999年8月发售的PS游戏《L的季节 A Piece of Memories》与2008年7月发售的PS2游戏《L的季节2 Invisible Memories》的综合移植版。女主角人数超过18人，总游戏时间也超过了100小时。虽然游戏类型上可以说是Galgame，但故事本身相当优秀令人难忘。故事的舞台在人类生活的“现实世界”与妖精、死神和人类共存的“幻想世界”中切换，玩家扮演游戏的男主人公，将发生在两个世界的奇妙事件一一解决，并最终与故事中的其中一位女主角走到一起。游戏并不是单纯地“攻略”女主角，根据选择最终走到一起的女主角的不同，游戏本身的剧情也会发生巨大的变化。





画面 音乐 系统 耐玩度

寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 强化版

ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION

推荐度	Alchemist	ACT	2009年11月26日	日版
6	1～4人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是2008年11月发售的PSP游戏《寒蝉鸣泣之时 黎明》的强化版，是一款四人乱斗游戏。本作系统与“《高达VS》系列”相似，对战时分为两个小组，双方各派出两名角色，以锁定、冲刺、远程攻击和格斗4种基本行动对战。游戏相比旧版新增了北条悟史、田无美代子和小此木3名角色，故事模式里除却原作的11对组合外又新增悟史&沙都子、悟史&诗音和美代子&小此木3对组合。厂商这次缩短了角色觉醒时动画的长度以及垫步和防御时的无敌时间，在加快游戏节奏的同时进一步提升了对战乐趣，新服装收集也在一定程度上提高了游戏的耐玩度。



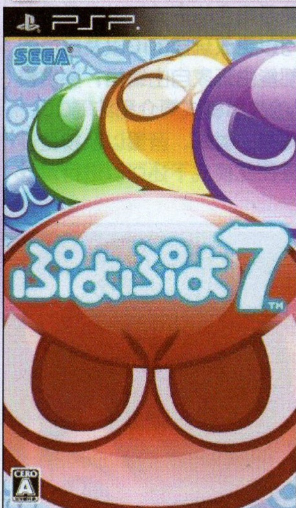


画面 音乐 系统 耐玩度

噗哟噗哟7

ぷよぷよ7

推荐度	SEGA	PUZ	2009年11月26日	日版
8	1～4人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是该系列时隔近三年的新作，是一款系统已经非常成熟的经典方块类消除游戏，方块就是游戏中表情、颜色各异的“噗哟”们。本作中最为体贴的就是学校模式，该模式演变自前作中“教学模式”并得以大幅强化，为玩家提供了一条通向达人之路的捷径。爽快刺激的连锁依然是游戏的一大乐趣，而本作中首次出现的“大变身”的全新游戏规则又让游戏有了全新的刺激感，玩家每完成一次相杀都可以得到一定的Fever能量，当主区域右侧的Fever能量槽积满时就会进入变身状态的狂热模式，该模式会根据玩家一开始选择的大噗哟模式或者小噗哟模式来进行。





画面 音乐 系统 耐玩度

双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产

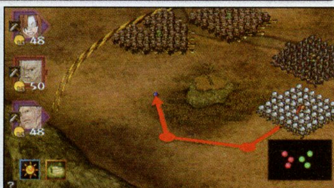
いつかこの手が穢れる時に —SPECTRAL FORCE LEGACY—

推荐度	Idea Factory	SLG	2009年11月26日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



Idea Factory经典名作《鬼魂力量2》的完全重制版。游戏的目的很简单，玩家需要从40个国家中选择其一，将他国都纳为自己的支配国，最终一统天下。游戏的系统部分可概括为内政和战斗两个环节。在内政环节中，玩家需要执行各种指令来强化国力，通过买卖增加资产、通过军事分配兵力。在战斗部分，玩家则需要侵略他国或抵御外敌入侵，最终统一大陆。本作加入了武将COST设定，玩家可最多将3名COST限制以内的武将和一名支援武将安排在队伍中。游戏邀请了知名画师岩崎美奈子老师重新绘制了游戏角色，人设看上去比原作更为精美。





画面 音乐 系统 耐玩度

Puzzle 我们的48小时战争

パズル ぼくらの48時間戦争

推荐度	角川书店	AVG	2009年11月26日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			

故事讲述了一所非常有名的升学学校，其中精英汇集的一个班级被武装集团所占领，老师们都被当成了人质。为了拯救老师并让全员获救，这个班上的学生们决定参加歹徒们向他们提出的一个游戏：在48小时的限制时间内，找出校舍中隐藏起来的2000块拼图碎片，并完成拼图。游戏流程分成几个篇章，每个篇章都要选择一名可操纵角色来寻找隐藏在校舍中的碎片并完成部分拼图。每个环节都有各自的过关条件，如果无法满足条件游戏就会结束。根据玩家在游戏中作出的选择以及完成拼图的速度与质量，每个章节结束后都会给玩家的表现评分，这会影响到故事剧情的进展甚至是结局。

画面 音乐 系统 耐玩度

学园天堂

学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!

推荐度	Prototype	AVG	2009年11月26日	日版
7	1人	5460日元		15岁以上
	备注：无			

大名鼎鼎的女性向BL游戏的PSP移植版，原作自2002年在PC平台推出后引起了巨大轰动，甚至还推出了动画版。游戏中一共有10名可攻略对象，而对应的声优阵容也是相当豪华。游戏的进行方式和普通的AVG并无区别，玩家需要在游戏过程中选择各个选项，最终将剧情引导向不同的结局。PSP版采用了两张UMD光盘的大容量，不仅画面表现不输原作，而且实现了包括主人公在内的全角色全程语音。在角色方面，PSP版中追加了TV动画版中的三位原创角色，不过遗憾的是他们并非可攻略对象。玩家可以将游戏中的精美CG保存在记忆棒中并设定为壁纸。

画面 音乐 系统 耐玩度

光之圣女传说 诸神的黄昏

ラ・ピュセル ラグナロック

推荐度	日本一Software	S・RPG	2009年11月26日	日版
7	1人	5229日元		15岁以上
	备注：无			

《魔界战记》的大名相信玩家多多少少都有所耳闻，而本作就是由日本一Software早期在PS2平台制作的第一款S・RPG，可算是《魔界战记》的前身。游戏的战斗风格和“《魔界战记》系列”相似，其中的连携攻击和净化系统都被《魔界战记》很好地继承了下来，熟悉该系列的玩家可以轻松上手。除了继承PS2版的所有要素外，这次的PSP版相当厚道地追加了不少全新要素，系统更加人性化，而全新的剧本“魔王篇”以及作为隐藏BOSS登场的《魔界战记》初代中三位主角和普利尼的组合让游戏有了更多的乐趣，喜爱“《魔界战记》系列”的朋友不要错过这款原点之作。

画面 音乐 系统 耐玩度

阿凡达

James Cameron's Avatar: The Game

推荐度	Ubisoft	ACT	2009年12月8日	美版
7	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2009年12月11日（欧版）			

本作是以同名电影大片为背景改编的动作游戏，在整体气氛上营造得非常好，丛林场景神秘感十足。游戏中按下L键锁定敌人的位置后，当足够靠近敌人且未被发现时，屏幕下方会出现○键提示，按下后即可发起偷袭，偷袭发动以后还需要完成QTE。本作中主角拥有两种特殊能力，其一是Na'vi直觉，玩家可以此找到正确的行进方向和攻击目标；其二是狩猎模式，当积蓄槽蓄满后角色的移动速度大增，且发动偷袭后无需再完成QTE。由于游戏中的敌人非常强大，所以如果主角想要尽快成功完成偷袭的话，就必须及时使用杀敌获得的灵魂球来升级魔杖、弓箭与狩猎之铠这3种武器。

画面 音乐 系统 耐玩度

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

推荐度	NBGI	ACT	2009年12月3日	日版
9	1～4人	6279日元		全年龄
	备注：无			



人气高达题材动作游戏"《高达VS》"系列的最新作，移植自街机平台的《机动战士高达 高达对高达 NEXT》。游戏的规则和前作一样采用二对二的组队战制，对战双方各拥有6000点的战力槽，每当有机体被击坠，战力槽就会减去与机体Cost相等的数值，最先把对手战力槽削减完的就为胜利者。机体的Cost分为1000、2000和3000三个级别，Cost越高的机体能力值也越强，不过被击坠后减去的战力槽也就越多。作为加强版，本作加入了全新的NEXT DASH系统，NEXT DASH和前作自由高达的"觉醒取消"类似，机体可以用冲刺来取消之前所做的动作，令游戏的攻防节奏感有了大幅的提升。

作品方面，PSP版除收录有街机版的《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动战士V高达》和《机动战士高达UC》等17部作品外，还追加了《新机动战记高达W 无尽的华尔兹》的新机体。另外根据掌机的性质，PSP版还加入了可以育成机体的NEXT PLUS模式，这个模式里玩家要选择4架机体组成小队完成各种各样的任务，根据任务的难度不同共分为初级试炼、中级试炼、上级试炼、NEXT试炼和单人试炼五种，只有依照任务内容来选择正确机体才能顺利把任务完成。完成了任务后，作为奖励可获得一定的GP和经验值，从而对机体进行强化或是购买新机体。





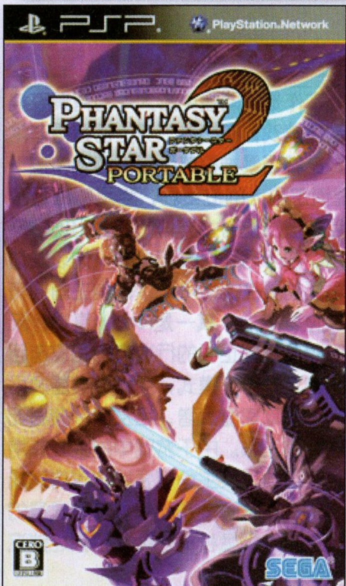


画面 ●●●●○　音乐 ●●●●●　系统 ●●●●●　耐玩度 ●●●●○

梦幻之星 携带版2

ファンタシースターポータブル2

推荐度	SEGA	RPG	2009年12月3日	日版
9	1～4人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作的故事发生在前作的3年后，格拉尔星系的四大种族虽然联手封印住SEED，却再度面临能源枯竭的危机。在居民们筹备外太空航行的过程中，悄然复苏的旧文明人展开了他们再度君临世界的野心计划。游戏的玩法与前作大同小异，玩家要扮演隶属微翼公司的佣兵，完成来自各方的委托任务。其间需要辗转各大行星，手持各种兵器与怪物们战斗。每种武器都有独特的攻击动作和技能，通过各种按键操作可指挥角色使出华丽的攻击。关卡的BOSS外形巨大，攻击手段丰富，玩家要一边摸索其行动模式，一边与同伴精密配合，克服难关。本作的动作要素有所强化，新加入紧急回避、手动防御、蓄力射击和魔法三段击等动作，并且增加了连击系统，丰富战士、枪手和法师三种职业玩法的同时更提升了职业的平衡性。角色的职业数量被削减到四种，但分配职业升级时获得的职业点数可拓展装备的武器类型，玩家能根据喜好自由搭配惯用武器。曾一度被删除的挑战模式再次回归，以初始等级的"白板"角色挑战高难度任务也是游戏的魅力所在。除了可玩性大幅提高外，本作的另一魅力就是大量客座明星的加盟。角色不仅可以装备来自初音未来、《Fate》等作品的武器和服装，也能带着SCE当家宠物多罗猫一同冒险。多位知名漫画家、女星的绘画写真均可用于装点主人公的房间，玩家可邀请他人进入游览。





画面 ●●●●○　音乐 ●●●●○　系统 ●●●●●　耐玩度 ●●●●●

心跳回忆4

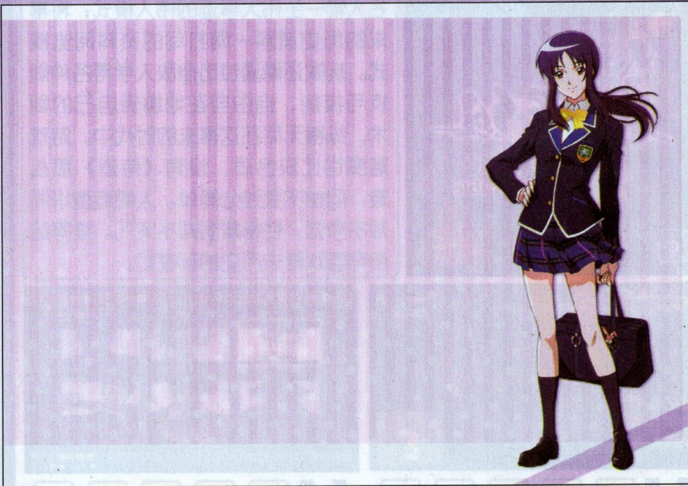
ときめきメモリアル4

推荐度 9	Konami	SLG	2009年12月3日	日版
	1人	5250日元		12岁以上
	备注：无			



本作是知名纯爱美少女游戏系列《心跳回忆》诞生15周年的纪念作品，也是系列时隔多年的正统续作。游戏在很多方面都沿用了系列的经典设定，将舞台设定回初代的光辉高校，传说之树的故事依然在延续。系统方面集前三作精华，但细节更为完善，新要素更丰富。游戏依然以周为单位来推进，玩家平日可以执行各项指令来强化自己的学业、运动和容姿等，而在节假日，玩家则可以邀请心仪的女孩们前往各个地点约会，感受纯情的怦然心动。手机是本作的新要素，除了可以打电话给女孩约会外，还可以查看邮件、阅读各种约会地点以及打工信息等，电池有电量限制，在每个月的月初电池量便会恢复满。特技系统是本作最重要的新要素之一，玩家每个学期可以学会并设置各种特技，特技的种类丰富多样，利用它们不仅可以更有效率地提高能力，对追求女孩子也很有帮助。作为系列传统的迷你游戏仍然保留，玩家在体育祭、庙会期间可以玩到有趣的小游戏，玩过一次后可在标题画面反复挑战。当和女孩的好感度达到一定程度，在约会之后就会发生牵手的剧情，此时玩家要听取天使或恶魔的建议来选择选项，达成条件后便可牵女孩子的手，感受温馨浪漫的恋情。有些场合还会发生简单的战斗，游戏中每名女孩都有专门的必杀技，发动时也有非常养眼的上半身特写动画。值得一提的是，游戏的音乐非常优秀，而且音响效果也非常棒，强烈推荐戴上耳机玩。





画面 ■■■■□　音乐 ■■■■■　系统 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

R-TYPE 战略版2 巧克力行动

R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート

推荐度 8	Irem	SLG	2009年12月10日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



著名的横版射击游戏"《R-TYPE》系列"在2007年首次转型为SLG形式登陆PSP平台，本作则是SLG系列的第二款作品。游戏以广阔的宇宙空间为舞台，玩家扮演的是舰队的指挥官，从地球联合军、古朗杰拉革命军和异形生物拜德军三方势力中选择一支，去完成消灭其他势力的征服之旅。游戏采用关卡制来推进流程，每关都有不同的胜利条件，玩家要指挥自己的战斗单位进行移动、攻击、补给等操作，战斗画面采用全3D形式，各种攻击方式也比较有魄力。在战场上可以收集资源以及机体设计图，过关后便可强化和开发新机体。游戏难度较高，推荐给重度SLG玩家。



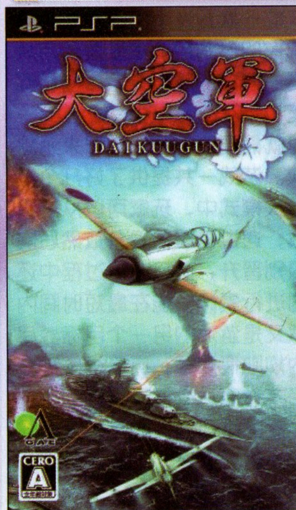


画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

大空军

大空軍

推荐度 6	GAE	STG	2009年12月10日	日版
	1～2人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款以第二次世界大战为背景的飞行射击游戏，游戏最大的特色在于以横向视点的2D射击游戏玩法来实现3D空战的表现，同时也有3D飞行射击要素。游戏中登场的机体超过100种，全都是二战时的真实机体，玩家要驾驶这些战机去挑战70多个不同难度的空战任务。除了游戏自带的任务外，玩家也可以自制原创任务，在游戏官方网站下载专门的Windows工具"AIOLOS"后，玩家便可自由编辑原创任务的各项设定，制作完成后还可以上传到网上供其他玩家挑战。游戏包含有根据史实来展开的"单人模式"和自由编成部队的"挑战模式"，也有联机对战模式。

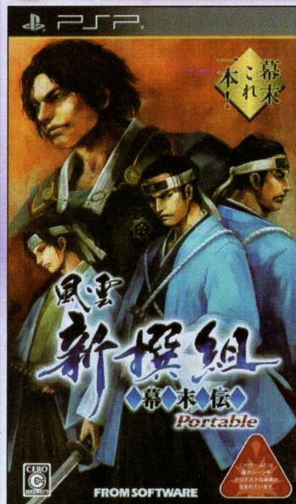


画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

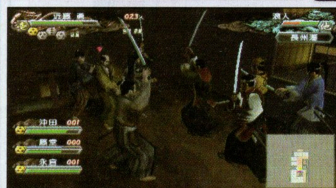
风云新撰组 幕末传 携带版

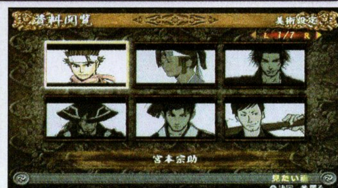
风云新撰酵 幕末传 Portable

推荐度 7	From Software	ACT	2009年12月10日	日版
	1人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



在号称“真正的历史ACT”的本作中，玩家要以新撰组与维新志士两势力的视点来重现幕末动荡的时代，体验各个著名的历史事件。游戏中收录的模式如下：可以完成200个以上任务的故事模式；感受近藤勇、土方岁三、冲田总司、坂本龙马、西乡隆盛等历史上知名人物一生伟大事迹的伟人模式；将幕末的历史资料一网打尽的资料阅览模式。玩家还能通过击倒敌人学得各种剑技与技能，自由自在地编辑自己的剑术，纵横无尽在这幕末的时代中。游戏难度也比较合适，没有《侍道》那么难，但也不会过分简单。人物造型华丽却不夸张，性格鲜明却不突兀。推荐给所有喜欢幕末历史的玩家们。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

火影忍者 疾风传 终极觉醒3

NARUTO−ナルト− 疾风伝 ナルティメットアクセル3

推荐度 8	NBGI	ACT	2009年12月10日	日版
	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：2010年5月11日（美版）/2010年5月14日（欧版）			



本作为《火影》10周年新作，有着丰富的参战角色供玩家们选择。剧情模式一共有7大章节18个关卡。一直以来作为系列重头戏的对战模式比起前作在系统方面有了很大改观，加入了4人乱战系统，玩家不仅可以进行1对1、2对2的战斗，就连1对2甚至1对3也变为可能。特定角色之间增加了连携忍术，例如自来也与鸣人协力的“师弟螺旋丸”、宁次与雏田协力的“日向·大回天”等，观赏性和威力兼具。忍具取消在本作被削弱，取而代之的是全新的冲刺取消系统，消耗一定量的查克拉，可以取消任何攻击和连携并以冲刺的方式撞击对手，形成连续攻击，而且启动的时候附带短时间的无敌属性。



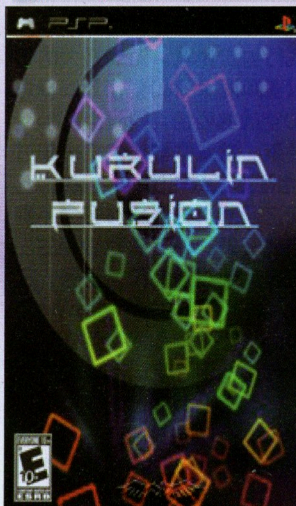


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

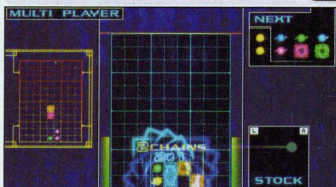
库鲁林融合

Kurulin Fusion

推荐度 6	MTO	PUZ	2009年12月10日	美版
	1～2人	4.99美元		10岁以上
	备注：2009年12月22日（日版）/2010年2月11日（欧版）			



本作是一款五光十色的方块消除游戏，玩家的游戏目的主要是用方块来消除同一颜色的圆球，不过当相同颜色的方块碰在一起时会融合成一体，这时就需要同颜色的圆球来消除这些方块。游戏一共提供了好几个模式，在单人模式中，玩家可以从一级开始挑战，通过慢慢积累分数然后向下一个级别晋升，而且在这过程中还会对时间进行累计，能在最短时间内升级自然又是游戏的另一个目标。尽管游戏的规则很简单，而且总体难度也不高，不过要达成各种条件的话还是需要一定的技巧的。除了单人模式外，游戏还有多人模式，多人一起竞争的游戏方式令乐趣倍增。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

BLEACH 灵魂嘉年华2

BLEACH ソウル・カーニバル2

推荐度 8	SCEJ	ACT	2009年12月10日	日版
	1人	4980日元		全年龄
	备注：无			



PSP上由同名动漫《BLEACH》改编的游戏素质都非常不错，而作为横版过关ACT的《灵魂嘉年华》以其可爱的风格和爽快的战斗赢得了不少玩家的青睐。系列第二部作品可看做是前作的加强版，游戏中穿插了许多过场动画，玩家可以再次重温《BLEACH》从最开始到虚圈的经典剧情。作为加强版的本作在游戏平衡性上作出了大幅的调整，道具和灵魂碎片的数量也远远高于前作，特定的灵魂碎片组合数量高达101个，其中许多恶搞组合只有看过原作的玩家才能体会其深意。除了上百个以灵魂碎片出场的角色外，本作还有24名可操作角色以及大量关卡，而耐玩度非常高，适合各年龄层的玩家。



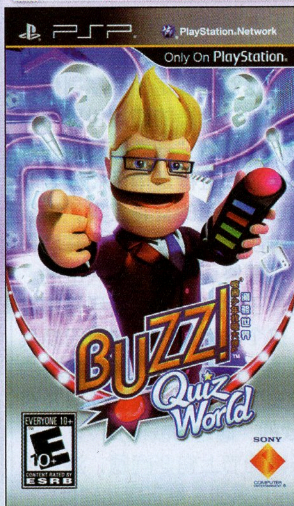


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

巴兹猜谜世界

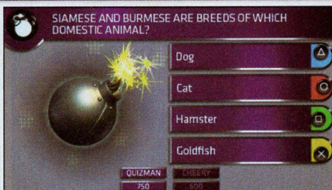
Buzz! Quiz World

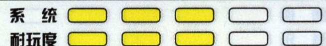
推荐度	SCEA	PUZ	2009年12月17日	美版
6	1～6人	19.99美元		10岁以上
	备注：2009年12月18日（欧版）			



本作是2009年3月份推出的《巴兹英国智囊团》的最新正统续作，相比前作，本作搭载了众多新要素，包括首次出现的在线多人游戏模式以及包含了更多问题和测验的单人模式。在单人游戏模式中玩家可通过挑战4个新的问答板块来赢得各种奖励和角色，最终证明自己是一个真正的找碴大师，其中的“猜谜世界”中就包含了超过4500条各种各样的知识问答，以及上百张图片和录像。另外在“我的找碴大师”模式中更是有上万个由全球玩家们自己创造的问答可供选择，玩家可以通过PSN或者网上对战来不停充实自己的游戏库。想考验自己知识面的玩家不可错过。





画面 
音乐
系统 
耐玩度

奈落之城 携带版 一柳和、二度受难

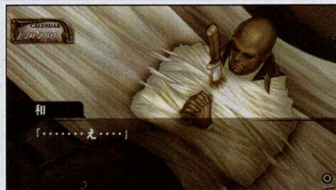
奈落の城PORTABLE 一柳和、2度目の受难

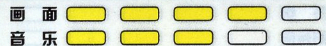
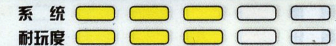
推荐度	日本一Software	AVG	2009年12月17日	日版
7	1人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



本作由同名PS2游戏移植而来，是《雨格子之馆》的续作。故事发生在前作结束的几个月后，主人公一柳和受到好友日织的邀请，前往欧洲游览某贵族后裔居住的古堡。在气氛诡谲的断崖古堡中落脚后，一柳和从城主、佣人以及其他客人的口中得知该城堡关押着被恶魔附体的少年，而少年母亲的亡灵至今仍徘徊各处。随即，古堡中逐渐出现各种可怕事件，奇异的魔法阵、同伴失踪、杀人预告，连惟一的逃生道路也被切断，一柳和再度面临绝境。本作相比PS2版新增“猫篇”和“教授篇”两个新章节，玩家要亲历多起诡异的杀人事件，最终找出事件的元凶并逃离出去。





画面 
音乐
系统 
耐玩度

女王之刃 螺旋混沌

クイーンズブレイド スパイラルカオス

推荐度	NBGI	S·RPG	2009年12月17日	日版
8	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			

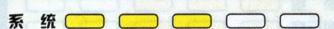
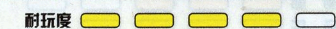


本作是一款以“卖肉”为看点“机战”，游戏的系统和“《机战》系列”如出一辙，能轻松上手也算是其一大优点。游戏十分厚道地将动画版第一季里的角色全部收录到了游戏里，并且每位角色都有丰富的攻击技和必杀技，战斗画面有着不输《机战》的热血。当然游戏的核心部分是“爆衣系统”，在战斗过程中只要将女性敌人的部位装甲破坏掉就可以看到非常养眼的特写画面，如果有幸能在耗尽她们HP以前将全部5个部位都破坏掉还有让人脸红心跳的大图等待着玩家。为了照顾一些害羞的玩家，游戏还专门提供了“躲避模式”，按下特定的按键后游戏画面就会变成老少皆宜的2D点阵图，可以轻松躲过别人怀疑的目光。虽然游戏走的是FANS向兼“卖肉”路线，不过本作在制作方面却一点没偷懒，角色的技能方面在“《机战》系列”的精神系统上加以改进，而宝石系统和装备方面则远远超越了《机战》的强化部件，游戏后期敌众我寡的情形十分常见，在不刻意练级的情况下非常考究玩家的整体布局。除此之外本作还有一个“奴隶系统”，在游戏中玩家可以收服地图上有特定符号的女性敌人，虽然收服的条件比较苛刻，但是一旦收服就可以在今后的战斗中派遣出来，对后期战斗有很大的帮助。本作的素质颇高，推荐给17岁以上喜欢《机战》的朋友。







画面 
音乐 
系统 
耐玩度 

染红的街道 携带版

あかね色に染まる坂 ぽーたぶる

推荐度	GN Software	AVG	2009年12月17日	日版
7	1人	5460日元		15岁以上
	备注：无			



本作是于2008年在PS2平台发售的《染红的街道 平行》的移植版，游戏中男主角长濑准一在公园里邂逅了片桐财阀董事长的女儿，在一系列姻缘巧合之下两人被双方的父母莫名其妙地安排成了恋人，从此准一不平静的生活便开始了。本作的主题是傲娇，游戏中出场的大多数角色都是傲娇娘，之前的PC版和PS2版游戏发售时也是打着傲娇的招牌宣传游戏，为本作献声的包括钉宫理惠、平野绫、加藤英美里等老牌"蹭得累"声优，其他角色也请来了井上麻里奈、田中理惠等知名声优演绎，可谓阵容豪华，有恋声癖和喜爱傲娇娘的玩家一定不能错过这款优秀的作品。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

幻想骰子

ダイスダイス◆ファンタジア

推荐度	Broccoli	TAB	2009年12月17日	日版
5	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：无			



类似于大富翁游戏的桌面游戏，人设充满了日式流行萌元素，音乐也还过得去。游戏也设定了故事剧情：在由"秘宝神"创造的幻想世界中，各个角色们围绕着"神器"展开一系列的交错。游戏进程是角色们乘坐着这个幻想世界独有的交通工具，不断完成秘宝神所公布的神托任务并获得贡献点数，最终点数最高的人取胜。根据停留格子的不同，还会与怪兽发生战斗，这个时候就需要编成召唤兽来进行作战。游戏收录了1人游玩的"故事模式"、"自由模式"以及最多4人对战的"通信对战模式"。不过本作在系统细节上有些问题，游戏性上逆转要素也很少，耐玩度比较低。



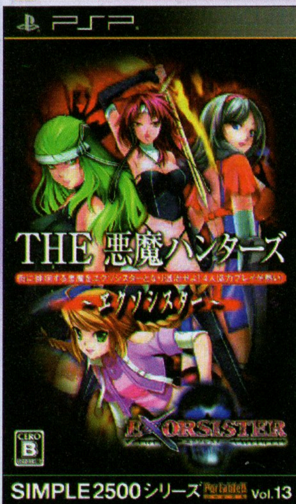


画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女

SIMPLE2500シリーズ Portable!! Vol.13 THE悪魔ハンターズ～エクソシスター～

推荐度	D3 Publisher	ACT	2009年12月23日	日版
6	1～4人	2625日元		12岁以上
	备注：无			



一款原创低价游戏。在游戏中，玩家要化身为性感妖冶的圣女部队先锋，与妖魔鬼怪展开激烈的战斗。游戏中一共有40种以上的任务供玩家挑战，通过Ad-hoc功能，还可实现最多4名玩家联机作战。本作的敌人有着体力（HP）和魔体力（MP）两种数值，有些上级恶魔必须将其魔体力扣为0后才能彻底消灭。扣除魔体力要用专门的能力"镇魂技"，该技能只有在敌人的体力变为0陷入气绝状态后才可以使用，并且分为单体大伤害和多人低伤害两大类。在商店中，玩家可以购买或打造新的武器防具，游戏完全对应纸娃娃系统，装备不同武器防具之后角色的外形也会发生变化。



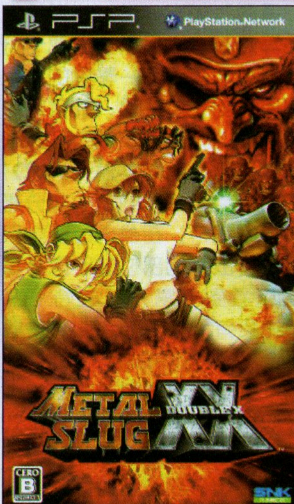


画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

合金弹头XX

メタルスラッグXX

推荐度	SNK Playmore	ACT	2009年12月23日	日版
7	1～2人	5040日元		12岁以上
	备注：2010年2月23日（美版）			



人气平台射击动作游戏《合金弹头》的最新作，以NDS上的《合金弹头7》为基础重制而来。玩家在游戏中可以使用丰富多彩的武器和载人兵器辗转于废墟、雪山和遗迹等七大关卡，每一关都有着极具特色的敌人和BOSS登场阻挠玩家前进，并且关卡中还有着不同的分支路线，不同的分支所面对机关和敌人都是不同的，保证了游戏耐玩度。角色方面，初始可以使用的除了有系列老面孔的艾莉、马可、塔玛、菲欧外，还有来自"《格斗之王》系列"里怒之队的拉尔夫和克拉克可供选择。另外通过网络连接PS商店还可以购买同是怒之队的莉安娜的使用权限，价格为200日元。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

幸运星 网络偶像大师

らき☆すた ネットアイドル・マイスター

推荐度 6	角川书店	SLG	2009年12月23日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作改编自著名宅向漫画《幸运星》，同时也是该作品第一款在PSP平台登陆的游戏。游戏的主要内容是通过日常的训练和问答来累积人气，最终成为受万千宅男追捧的网络偶像。游戏中的日常训练需要通过完成各种迷你游戏来提高自己的人气和赚钱，而可以大量增加人气的问答模式中为玩家准备了各种丰富的宅向问题，问题的内容包含了几乎整个ACG领域，其专业程度就连通过宅男等级考试的人都感到压力很大。游戏中可以选择漫画里出现的几乎所有角色，并且每个角色都有专属的开场、结局以及20个以上的剧本，这些内容都非常厚道地加上了语音，系列FANS不容错过。





画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

水之旋律

水の旋律

推荐度 6	Cyber Front	AVG	2009年12月24日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



人气女性向恋爱游戏的PSP移植版，游戏以不少玩家并不陌生的人鱼传说为蓝本，讲述了两个同根的种族之间相互斗争的故事。游戏起用了给多部小说绘制过插画的画师ひだかなみ负责人设，而剧本方面则邀请到了望月柚枝、山崎浅吏等名家，质量相当有所保证。游戏中有着丰富的男性角色登场，而为他们配音的包括了子安武人、井上和彦等著名声优。游戏的流程推进方式很简单，通过地图移动、选择选项等即可推进剧情。除了揭露事件真相的主线剧情外，游戏还包括了丰富的恋爱剧情，而玩家还能短暂地以其他角色的视点来观察剧情，从多角度体会电影般的演出。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

宇宙巡航机 爆发

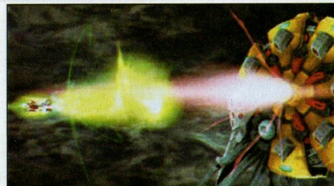
ダライアスバースト

推荐度 8	Taito	STG	2009年12月24日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



“《宇宙巡航机》系列”是Taito公司著名的横版射击游戏系列，本作是该系列在1997年推出街机版《G宇宙巡航机》之后时隔12年推出的PSP版新作。游戏保持了系列一贯的特色，采用了关卡分支系统，而各种BOSS也都是巨大的海洋生物型机械战舰，极具魄力。游戏过程中，战机有对空和对地两种攻击方式，而接到特定道具可以给战机火力升级。本作的战机还新加入了“爆发攻击”的设定，通过消费爆发槽便可发动这种强力的攻击方法。负责游戏机械设定的是参与过众多动画作品的海老川兼武和柳濑敬之，而游戏音乐设定来自系列知名音乐制作人小仓久佳。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

魔法传说 永恒 世界树与恋爱魔法使

マギウステイル エタニティ ~世界樹と恋する魔法使い~

推荐度 7	Piacci	AVG	2009年12月24日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是将两款恋爱AVG合二为一的作品，分别收录了2007年的PC版恋爱AVG《魔法传说 世界树与恋爱魔法使》，以及于2008年追加的Fan Disc《魔法传说 无限》。游戏故事讲述数年前，一座存在着“魔法”的岛屿突然出现在日本领海上，在“魔法”的事情对外界保密的情况下，岛上开设了魔法进修的专门学校。主人公去探望留学的妹妹的过程中，偶然得知了“魔法”的事，并与6名少女陷入恋爱的风暴中。在完全移植的基础上，PSP版追加了全新的原创剧情和CG图片，另外还有角色主题时钟、壁纸等等附加要素，以极高的完成度和诚意受到了粉丝们的追捧。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

王国之心 梦中诞生

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

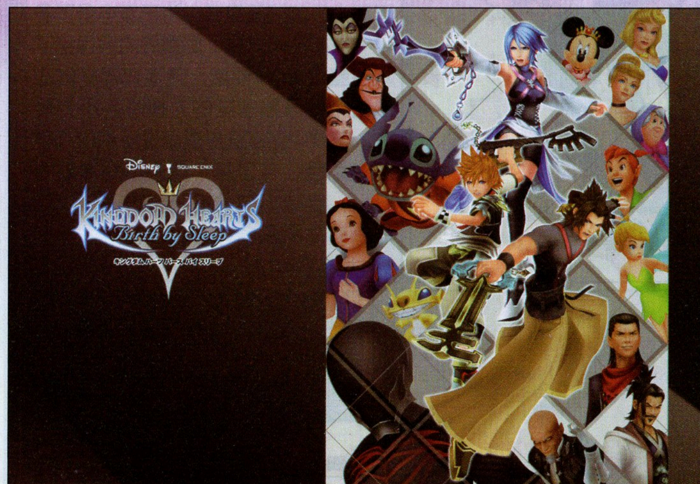
推荐度	Square Enix	RPG	2010年1月9日	日版
10	1～6人	6090日元		全年龄
	备注：2010年9月7日（美版）			



由迪士尼携手Square Enix推出的人气RPG超大作“《王国之心》系列”的首款PSP作品，在性质上有些类似于前传。游戏的故事发生在系列初代作品之前，讲述的是在索拉作为键刃勇者活跃之前，三位师从大师·埃拉库斯的年轻人泰拉、维恩、阿库娅的故事。玩家可从三位主人公中选择其一来进行冒险，从三个不同的角度来窥视事件，而当三人全部通关并达成特定条件后，游戏才会迎来真正的结局。游戏的剧情跟系列历代作品都有联系，在解释了历代作品中未解之谜的同时，也带来了更多谜团，剧情的精彩程度让人欲罢不能。游戏的战斗系统在前两作的基础上再度进化，引入了全新的指令风格系统，战斗中满足一定的条件之后即可变换新的战斗风格，而后期战斗风格还能二度进化，带给玩家更加爽快、更加华丽的战斗。游戏非常厚道地加入了类似大富翁的桌面游戏元素，进行该小游戏不仅可以体验别样乐趣，还可以强化各种指令，可谓一举两得。和系列以往作品一样，本作也有着丰富的迪士尼世界和角色登场，其中《灰姑娘》、《白雪公主》、《睡美人》等世界均是首次以完整姿态呈现，制作诚意可见一斑。本作还针对掌机特性加入了联机要素，在幻影竞技场中，玩家们不仅可以联机挑战敌人，还能联机切磋大富翁、赛车等小游戏，多人协力要素也颇为丰富。游戏的画面表现达到了PSP的顶级水平，可挖掘研究的要素也很丰富。







画面 音乐 系统 耐玩度

角斗士 斗士起源

剑斗士 グラディエータービギンズ

推荐度	Acquire	ACT	2010年1月14日	日版
7	1～2人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



描述古罗马角斗士们残酷生活的动作游戏“《角斗士》系列”在PSP平台的新作。玩家在游戏初期可以自创一名角色，开始其戏剧化的人生。游戏采用了多重剧情系统，根据与贵族们好感度的不同，剧情也会发生变化，增加了玩家们反复游戏的动力。战斗中角色的头部、手腕、脚部、身体等部位都设有攻击判定，玩家可以给这些部位装备上防具，通过装备品的组合来改变角色的外观、强化其能力。游戏的角色编辑自由度很高，玩家既可以让角色双手持武器增加攻击力，也可以让其一手持剑一手持盾，采取平衡的攻防手段。通过无线通信功能，本作可实现两名玩家之间的对战。



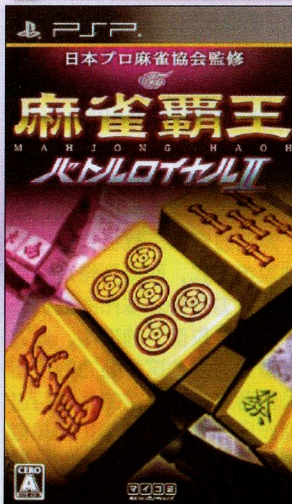


画面 系统 音乐 耐玩度

麻将霸王 大混战II

麻雀霸王 バトルロイヤルII

推荐度	每日Communication	TAB	2010年1月14日	日版
7	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			



这是《麻将霸王》家族出货量最高的PS2版《麻将霸王 大混战》正统续作，同样由日本职业麻将协会监修。游戏包含对局、问题、解谜、讲座以及职业雀士实战牌谱鉴赏等充实内容，能从各种角度展现麻将的乐趣，尽可能地让所有麻将迷满意。与一般的麻将游戏不同的是本作特有的“大混战模式”，该模式下胡牌后夺取的不止是分数，还有对手的生命值。在“段级问题”模式下，只要玩家能够通关就能获得初段段位，而“麻将解谜”则是通过回答特定谜题显示出图案的拼图游戏。游戏还收录了2009年2月在日本实际举行的官方职业战“第六次霸王杯”的全程牌谱，并附带详细解说。



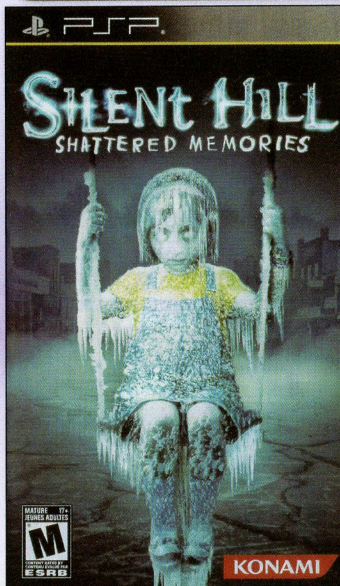


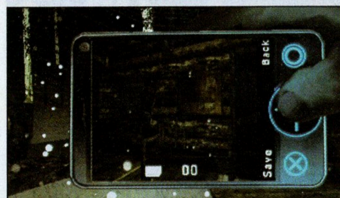
画面 系统 音乐 耐玩度

寂静岭 破碎的记忆

Silent Hill: Shattered Memories

推荐度 8	Konami	AVG	2010年1月19日	美版
	1人	29.99美元		17岁以上
	备注：2010年2月26日（欧版）/2010年3月25日（日版）			





虽然游戏的故事是发生在寂静岭小镇上，且角色的名字和系列初代中的一样，但是剧情本身却是原创的，即相同地点和相同角色在平行空间内所发生的故事。本作的玩法和系列前作有着很大的区别，视点变为越肩视点，而且系统方面亦发生了变化，那就是抛弃了战斗系统，新增了逃亡系统。游戏流程大致可分为3个部分，分别是心理医生的测试、表世界中的探索环节以及里世界中的逃亡环节。在每一章开始前，心理医生都会出一些古怪刁钻的问题来考问主角。回答心理医生的问题很重要，问题本身并没有对错之分，只是不同的回答会影响之后流程中的行进路线、解谜项目、角色服装以及最后的结局。在表世界中探索时，玩家要根据线索来解开各种谜题，谜题难度不高，一般只需要在调查后按照指示操作一番即可。表世界中虽然没有怪物，但还是会出现一些灵异场面，比如通过手机噪音找到可以触发语音短信的灵异点、用手机拍摄幽灵、用手机拍摄在特定场景内出现的神秘UFO等。里世界是随着剧情发展而自动出现的，里世界中的主要任务就是控制主角顺利逃到目的地，这些目的地在手机地图上显示为蓝色的“×”，逃亡的路线并不固定，因为路线中会出现数量繁多的蓝色门，玩家要依靠手机地图来随时确定方位，走过的路线会在地图中以蓝色细线表示。



画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

认真学习 LEC合格 日商簿记3级携带版

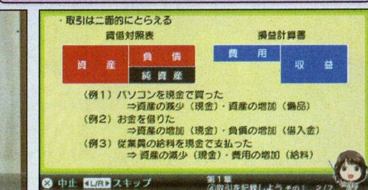
本気で学ぶ LECで合格る 日商簿記3級ポータブル

推荐度 5	Square Enix	ETC	2010年1月21日	日版
	1人	4800日元		全年龄
	备注：无			



会计是商业的共通语言。如果你正在进修商业技能，那么这款由LEC和SE共同开发的《日商簿记3级携带版》一定能带给你帮助。LEC的专任讲师平野明日香老师在游戏映像中登场，为你亲切通俗地解说日商簿记3级合格所需要的知识，就跟现场上课没有区别。从基本的簿记开始解说，初学者也能简单上手。作为游戏购入特典还附赠了考试问题集，用来检验你学到的知识。游戏中还收录了能够自然而然吸收到会计知识的原创迷你游戏，让人能够认真而愉快地学习。不过这款软件只适合想要考日商簿记3级的玩家，一般玩家就不用去尝试了，毕竟不是以游戏性为主。





画面 ■■□□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■□□□

认真学习 LEC合格 住房建筑交易主任携带版

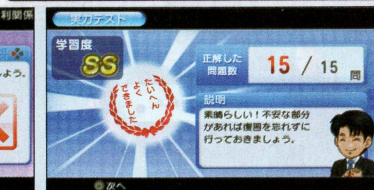
本気で学ぶ LECで合格る 宅地建物取引主任者ポータブル

推荐度 5	Square Enix	ETC	2010年1月21日	日版
	1人	6040日元		全年龄
	备注：无			



由LEC与Square Enix共同推出的“住房建筑交易主任”相关知识的学习软件。讲师阵容分别为LEC的专任讲师水野老师、斋藤老师、小野老师与藤本老师。这款游戏虽然没有真人影像进行讲解，但收录了LEC的过去问题集共三册。另外还有全新的对错判断题1200问，过去考试中的真题4选1选择题600问以上，让玩家能够彻底地攻略过去的问题。最新的2009年的真题以及解说也有收录在内。以后还可以通过网络随时下载最新的问题集，即使法案进行修正，也能最快速进行对应。游戏本身等于就是一个巨大的过去考试真题库，配合简单易懂的讲解，真正做到让玩家轻松地学习。





画面 ■■□□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■□□□

战场的女武神2 高卢王立士官学校

战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

推荐度	SEGA	S・RPG	2010年1月21日	日版
9	1～4人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是诞生自PS3的新生代人气战棋游戏《战场的女武神》正统续作，在继承了原作系统的基础之上增加了大量职业，并构筑起虽不宏大但细腻入微的剧情，和《梦幻之星 携带版2》一样均是上一年度SEGA公司的受瞩目佳作。主人公亚文为了调查哥哥的失踪真相就读士官学校，成为学校中最差班级的班长。玩家要以亚文的视角体验与同学的相处过程，作为备用士兵迎击反叛军，体验残酷战场并光荣凯旋。游戏战斗系统多彩有趣，将近200个任务和丰富的收集要素能轻易让玩家沉迷100小时以上。和大部分平面S・RPG不同，本作中玩家在指挥每个单位行动时都要切换到越肩式视角，可细致操作每个单位的跑位和攻击，并利用地形做出下蹲、卧倒、翻越、攀登等辅助动作。战斗时需要考虑雾、雪、夜晚等天侯带来的影响，包括主人公在内的我方所有单位均可转职，既有适合冲锋陷阵的突击兵，也有擅长远程秒杀的狙击兵，还有优于攻坚战的对战车兵等等，包括战车在内可操控单位达到36种。玩家在进行战役的途中能收集到各种素材，用以给各兵种和战车改良装备。除了主线流程外，玩家还可以让同伴出击积累战功，提升他们的好感度后触发特定的剧情战役，体验类似“《樱大战》系列”中的温馨小故事。这些小故事让每名角色的性格显得更为立体，加上有神谷浩史、户松遥、喜多村英梨、白石凉子等大牌声优加盟，培养角色时更具代入感。







画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■■ 系统 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

真・三国无双5 帝国

真・三国无双5 Empires

推荐度	Koei	ACT	2010年1月21日	日版
8	1～4人	3990日元		12岁以上
	备注：无			



本作是移植自PS3版的同名作品，以《真・三国无双5》为蓝本，收录了4个不同年代的剧本以及完全没有年代限制的“乱世”，原著中各个时代的武将都会在游戏中登场，且可以编辑原创武将加入到乱世中来。除了原创武将和无双武将，大众脸们也可以直接选择使用。不同的角色在不同的剧本中有不同的身分，而无论是在野、入仕还是成为君主，都要以平定天下、结束乱世为己任，而根据一些特殊事件的不同选择，通关后还会有多种结局。游戏虽然以月为单位，并有“内政”式的军略部分，但主体仍然是不折不扣的无双类动作游戏。本作基于《真・三国无双5》，但诸如战马获得、技能、连舞等系统都大大简化；而武器方面，加载特殊技能也比原作中的随机获得要人性化很多。游戏中的战斗包括讨伐战斗、任务战斗以及侵攻战、防卫战等多种，讨伐战斗属于小范围战斗，后三种则是大规模的作战，其中讨伐战斗和任务战斗除了胜利目标，还有赚取外快的战功目标，紧张地完成主要目标的前提下见缝插针地完成战功目标，为战斗增加了挑战性。游戏中的事件非常多，大到扬旗、造反、勤王、称帝，小到交友、结党、成亲，大大小小的事件都会对游戏的结局产生影响。此外，官方还多次提供原创武将编辑素材下载，除了服装，一些角色的四代造型也藉此在本作中再现。







画面 ■■■□□ 音乐 ■■■■■ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—

推荐度	NBGI	ACT	2010年1月21日	日版
7	1～2人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由人气动画《魔法少女奈叶A's》改编而成的魔法对战型游戏，在游戏中玩家可以操作角色像动画那样在空中使用华丽的魔法和敌人相互轰杀。本作的战斗主要分为近身战和远程战，系统会根据两人间相隔的距离进行自动切换。近身战时角色会使用手上的武器展开激烈的攻势，远程战时则可以使用华丽的魔法来对对手进行打击以及牵制。在故事模式里玩家可以接触到由原著作者都筑真纪为游戏编写的原创剧情，描述的是"暗之书"事件后的故事，本作还收录了由水树奈奈和田村由加利两人带来的全新主题曲，喜爱原作的朋友一定不能错过这款游戏。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■□□□

11眼 交错

11eyes CrossOver

推荐度	5pb.	AVG	2010年1月28日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由PC游戏《11眼》追加新要素后的移植作品，包括原作"罪与罚与救赎的少女"篇和新增的原创剧本"虚空的镜界"篇两个剧本。本篇剧情的主人公是皐月驱，某日与青梅竹马的水奈濑进入异变的世界，眼前是一片废墟般的街道，天如血般赤红，一轮巨大的黑色月亮当空悬挂。在不明所以之际两人遭到三骑士追杀，在逃跑过程中随即又遇到相同境遇的同伴，六人一起为了生存而开始壮绝的战斗。原创剧本的主人公则换为天见修，他是同时擅长科学和魔术的现代魔法师，某日发现街道出现有人不明失踪的传闻后，凭借敏锐的直觉和本领着手开始调查事件的真相。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版

不思议のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル

推荐度	Spike	RPG	2010年1月28日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是著名的迷宫游戏"《西林》系列"首次登陆PS系主机的作品，不过是一款移植作，原作于2008年6月诞生于Wii平台。相对于Wii版，本作对游戏的平衡度做出了细微调整，同时为3名主角各自加入两个单人迷宫。故事以一枚机关古宅的钥匙为契机拉开序幕，为了找到传说中埋藏了无数珍宝的机关古宅，西林和自己的叔父展开一段迷宫冒险，从而揭开了一段传承千年的古老传说，其间，女剑士飞鸟也加入了冒险队伍。遵循迷宫游戏传统，每次进入迷宫，迷宫的构造都不一样，千变万化的迷宫正是游戏魅力所在。而本作加入了面对初学者的"简单模式"，死后可保留物品。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

彩虹餐厅 携带版

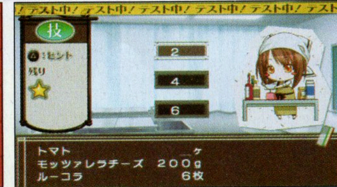
アルコバレーノ！ポータブル

推荐度	Idea Factory	AVG	2010年1月28日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是2009年5月14日在PS2上发售的女性向AVG《彩虹餐厅》的PSP移植版。主人公茅野夕菜是一名在料理专门学校"室田学院"上学的18岁女生，因为10年前吃到的意大利鱼类料理而憧憬当时的厨师，从此踏上成为意大利料理厨师的道路。某日在机缘巧合之下，夕菜吃到了意大利料理店"彩虹餐厅"里的厨师那须春斗做的一道鱼料理，那味道竟然和10年吃到的一模一样。夕菜随即向店长请求在这间餐厅里进行研修。店长被她的诚意所打动，提出只要通过实力测试就认同她进行研修的条件，故事就此展开。PSP版比起PS2版新增了角色系统音与通关后的"彩虹会议"，能够体验全新的剧情。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

电击的皮罗德 天空之绊

电击のピロト 天空の絆

推荐度	Best Media	AVG	2010年1月28日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



一款风格独特的文字AVG作品。主人公雨果原本是一个在港口工作的平凡少年，某天驾着战斗机的少女菲欧娜被迫紧急降落在了湖中，两人的相遇改变了雨果的命运。游戏主要是以雨果的视点展开的电子小说，根据途中出现选项的选择，雨果的行动和台词也会发生变化。游戏采取了多重结局制，玩家的选择将直接导向不同的结局。而在分支引发的外传部分，玩家也可以窥视其他角色的过去，体验异于主线的故事。在攻关过程中，玩家有时也会遇到一些简单的迷你游戏，增添了本作的游戏性。游戏的声优阵容也颇为豪华，石田彰、若本规夫、钉宫理惠等大家熟悉的声优均有加盟。



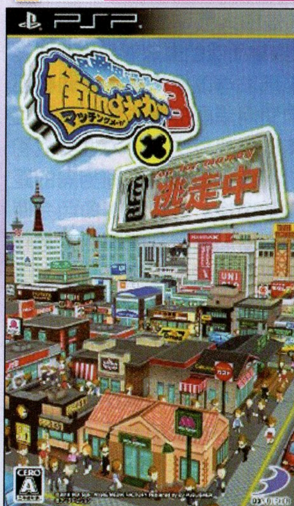


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

街道创造者3×逃走中

街ingメーカー3×逃走中

推荐度	D3 Publisher	SLG	2010年1月28日	日版
7	1～4人	5040日元		全年龄
	备注：无			



以建造街道来发展城市为目的的经营游戏“《街道创造者》系列”的最新作。游戏的基本系统和前几作一样，玩家扮演被称为街道制造者的角色，通过道路和建筑物的建设、居民的对话来使街道得到发展。游戏中的居民和现实世界一样，每个人都有自己的生活，需要去公司上班、下班会回到自己的家，当然这些一开始都是没有的，需要身为街道制造者的玩家来提供，而且不同的居民还有着不同的需要，玩家得多倾听他们的意见才能使街道逐渐发展起来。另外游戏和现实的许多企业都有联动，玩家可以使用它们的商标作为公司名称，像吉野家、JTB和富士电视台等知名企业都会在游戏中登场。



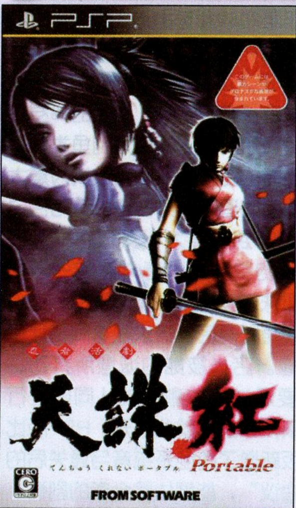


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

天诛 红 携带版

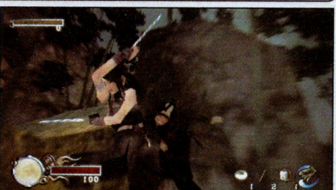
天诛 红 Portable

推荐度	From Software	ACT	2010年1月28日	日版
8	1人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



本作移植自2004年PS2平台的《天诛 红》，玩家要操作彩女和凛两位女忍者再度粉碎黑暗处的阴谋。新瓶装旧酒，厂商将画面调整为自然的16：9，并为两名主人公追加了全新服装和插画。游戏系统继承系列一贯特色，强调潜入的谨慎性和从敌人背后一击暗杀的爽快感。玩家要尽量不被敌人发现，掩人耳目地深入敌阵后方，击败每一关的BOSS。除对单个敌兵的忍杀外，还有能连续葬送两名敌人的“忍杀乱舞”，演出效果华丽。各种相对真实的忍具能在任务中发挥针对性作用，活用它们潜入水中、吸引敌人注意力或飞檐走壁，都能带来极大的操作乐趣。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

未来日记 第13位日记持有者

未来日记 13人目の日记所有者

推荐度	角川书店	AVG	2010年1月28日	日版
7	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



在月刊《少年Ace》上连载中的高人气漫画《未来日记》登陆PSP！故事的主人公是一个名叫天野雪辉的普通男孩，兴趣为写日记。有一天早上，天野雪辉在自己的手机上看到了未来的自己写下的日记。在验证日记的真实性后雪辉将其作为预知能力来使用，直到有一天，日记上记载了他生命的终结。原来他在不知不觉之间，已经被卷入了一个由“创世神”主办、让12名未来日记持有者间进行相互争斗的生存游戏之中。在他感到孤立无援之际，不明敌我的日记持有者，名为我妻由乃的同班少女来到了他的身边。由此，生存游戏正式拉开序幕。游戏中由原作者提供了全新的剧情，粉丝们不容错过。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

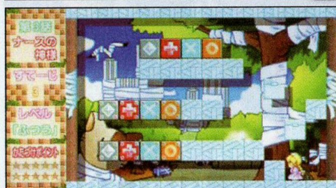
鲁夫萨拉达 携带版

るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ~たぶる …またたび

推荐度	Dimple	PUZ	2010年1月28日	日版
5	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



这是一款由日本漫画家竹本泉的同名漫画改编的益智类游戏，游戏中玩家要控制女主角推动方块，当三个相同颜色的方块连在一起时就会消去，将关卡内所有方块全部消去即可过关。游戏关卡数量十分丰富，后期关卡的设计也非常巧妙，对玩家推方块的路线和顺序有着比较高的要求，不过游戏很贴心地准备了“悔棋”选项，玩家可以反复思考正确的行进路线。游戏的整体氛围清新可爱，其中大量精美的插画都由竹本泉亲手绘制，而且每个关卡都由其对应的曲子作为背景音乐，整个游戏给人感觉简约而不简单，喜欢益智解谜和方块消除类游戏的朋友可以尝试一下。



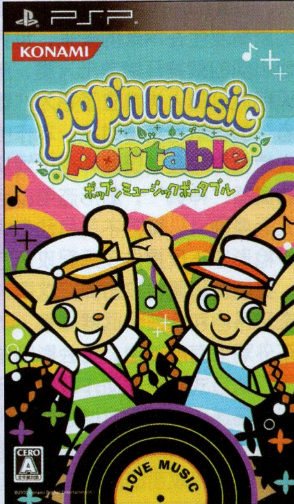


画面 音乐 系统 耐玩度

流行音乐 携带版

ポップンミュージック ポータブル

推荐度	Konami	MUG	2010年2月4日	日版
8	1~4人	4800日元		全年龄
	备注：无			



本作是该系列首次登陆PSP平台，收录的歌曲多达82首，除了当前日本的流行歌曲和动漫歌曲外，还有部分原创游戏音乐。游戏的玩法与同类音符下落型音乐游戏相同，都是随着音乐的节奏来按键弹奏。不过本作的键位只有3键、5键、7键和9键这4种奇数按键，虽然最中间的红色Pop君按方向右键或□键均可，但在实际操作中还是会令人生畏。游戏提供多样化游玩模式，包括最常见的自由模式以及联机对战模式，最特别的是新加入的冒险模式。游戏中歌曲弹奏的成功与否由血槽决定，每正确输入一个音符系统就会根据不同判定奖励或扣除一定的进度，当进度到达合格区才算弹奏成功。





画面 音乐 系统 耐玩度

密室牺牲

密室のサクリファイス

推荐度	D3 Publisher	AVG	2010年2月4日	日版
7	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是一款将密室逃脱与推理解谜融而为一的冒险游戏，描述了被关在地下设施内的五名少女的相遇、友情、背叛和牺牲。玩法与逃脱类游戏相似，包含文字对话和探索两大部分。游戏的声优阵容豪华（喜多村英梨、ゆかな、伊藤静等）且全程语音，从五名少女的过去娓娓讲起，并围绕地底都市的异变布下重重谜团，等待玩家解明。而探索部分会有各种陷阱对玩家进行阻挠，移动画面中的光标，调查场景中的各种道具，并将它们有机地组合使用，寻找出逃出密室的办法。五名角色均拥有各自的剧本和结局，在选择画面中选择关卡，就能以各自的主观视角展开剧情。





画面 音乐 系统 耐玩度

萌萌2次大战略2

萌え萌え2次大戦(略)2

推荐度	System Soft Alpha	SLG	2010年2月4日	日版
5	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



将第二次世界大战中活跃的兵器少女化后登场的SLG。玩家需要操作联合军的角色，将自己的部队带向胜利。与同时发售的PS2版不同，PSP版收录的是太平洋战线“日本海军篇”、欧洲东部战线“苏联军篇”与缅甸战线“日本陆军篇”。游戏分为对话部分与战略部分。对话部分中与各个角色（兵器？）展开剧情，可以得到角色专门的CG，甚至强化点数与秘密兵器也能入手。战略部分模仿了经典SLG《大战略》的系统，另外还有独创的“损伤特写”，当角色受到一定伤害的时候，装甲会被剥落，并以特写的形式呈现在玩家面前。战略部分会得到强化点数，可以用这些点数自由地养成自己中意的角色。





画面 音乐 系统 耐玩度

噬神者

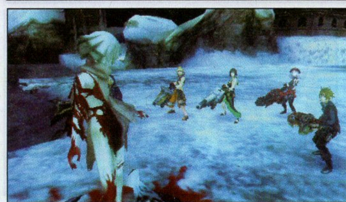
GOD EATER

推荐度	NBGI	ACT	2010年2月4日	日版
8	1～4人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



这是一款类似《怪物猎人》的动作游戏，可4人联机共同讨伐体型庞大、血量充足的BOSS级怪物。游戏的剧情发生在不远的未来，世界各地出现的荒神开始袭击人类，濒临灭绝危机的人类成立了名为“噬神者”的组织与荒神对抗。本作的一大特色是可在剑铳两种形态间切换的武器“神机”，剑形态用以与敌人近身缠斗，威力不凡且动作华丽；枪形态不仅提供了远程攻击方式，更能发射属性攻击弹。这两种形态又各自包含三个武器体系，不仅在外观上有所差别，更会影响角色的行动方式。轻剑动作敏捷，容易形成高连击，适合对付速度较快的大型敌人；大剑的速度和威力相对平均，能在攻击的同时位移，但无法有效打击到敌人的弱点；巨剑的攻击速度虽慢，但长而重的刀身能给予敌人破坏力超高的一击。铳形态分为狙击、连射和爆炸三种不同枪身，枪身的主要差别在于瞄准镜，至于射击的威力、爆炸形式、射击轨迹等都由装备的弹药种类决定。系统上紧扣“噬神”二字，在战斗中夺取荒神的细胞可进入神机解放模式，此时角色的动作变得更加灵活，追加急速冲刺和二段跳，攻击力也有所提高。本作不像《怪物猎人》那样切换区域，所有场景都是无缝拼接，玩家无法依靠换区来回复，需要在掌握荒神的行动规律后有机地做好攻防的两手准备。打败荒神可获得其身体部位，作为强化武器的素材，这些素材同样存在稀有度设定，部分强力素材需要通过反复刷取才能获得。





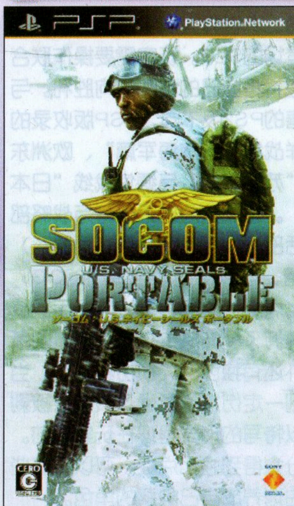


画面 ■■■■■　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

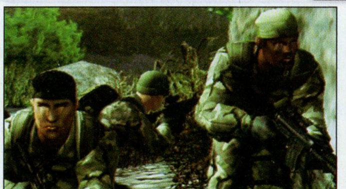
海豹突击队 布拉沃火线小组3

SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable

推荐度	SCEJ	TPS	2010年2月11日	日版
8	1～16人	4980日元		15岁以上
	备注：2010年2月16日（美版）/2010年2月19日（欧版）			



展现逼真战场的大人气战术射击游戏“《海豹突击队》系列”在PSP平台的新作。游戏中有着众多现实中存在的武器登场，不同武器使用起来也有较大出入。通过完成战役后得到的CE点数，玩家可以购入新的武器和配件，进一步增强我方战斗力。为了照顾新手，游戏配备了辅助锁定功能，如果敌人位于正面且处于武器射程之内，那么只要按下R键就可以轻松锁定敌人。在作战中，玩家除了要管好自己之外，还要作为小队的领袖向同伴们下达指令，旨在减低我方小队的被害、更有效率地消灭敌人。本作还支持丰富的线上多人作战，包括了4人联机的协作模式以及16人混战的对战模式。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

100万吨大卸八块

100万トンのバラバラ

推荐度	SCEJ	ACT	2010年2月18日	日版
7	1人	4980日元		全年龄
	备注：2010年3月18日（美版）/2010年3月18日（欧版）			



由《勇者别嚣张》的制作小组推出一款创意动作游戏，本作的故事设定在一个存在着许多空中战舰的世界，战舰袭击人类居住的城镇并把人类掳走，为了保护自己的家园，人类结成城镇守卫队展开了反击。游戏的流程由关卡组成，每一关都会有一艘战舰来袭，战舰会不断往城镇的方向前进，如果让其到达了城镇的话就算任务失败，玩家要做的就是控制守卫队的队员对战舰进行破坏，破坏的方式包括了切割和爆破两种，把战舰的主要部分全部破坏战舰就会坠落。另外在战舰上还有许多被关押的人质，人质可以为守卫队提供生命和炸弹，在破坏战舰的同时还需要把人质全部救出来。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

传说勇者的传说

传说の勇者の传说 —Legendary Saga—

推荐度 7	角川书店	RPG	2010年2月18日	日版
	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



根据镜贵也原著的人气轻小说该编而成的迷宫RPG，原系列在日本累计销量已超300万册，并发表了动画化计划。游戏版故事由主人公莱纳撰写的一份报告说起，报告上表示，帝国当务之急应使用传说中勇者的遗物，在战争开始之前结束战争。这席话引起了帝国国王西恩的兴趣，于是他命令女剑士菲丽丝把莱纳叫到了宫中，并让他们开始寻找勇者遗物的冒险。游戏中玩家需要在全3D的主观视点迷宫中进行探索，战斗为直观的指令选择式，上手非常容易。游戏还配备了称号系统，根据获得的称号角色的能力也会发生变化。游戏中的称号约有100种，想要全部收集很费工夫。



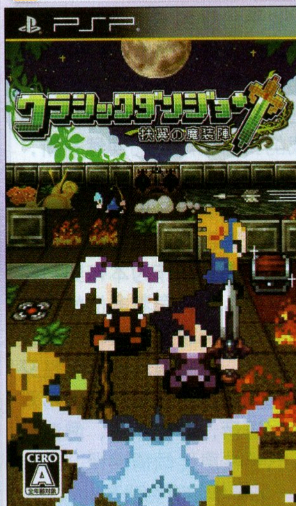


画面 音乐 系统 耐玩度

古典迷宫 扶翼魔装阵

クラシックダンジョン 扶翼の魔装阵

推荐度 7	日本一Software	A・RPG	2010年2月18日	日版
	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			



由日本一Software推出的一款幻想题材A・RPG，游戏并没有固定的主人公，玩家要用9位角色展开冒险旅程，游戏提供了战士、龙骑士、商人等各种各样的职业供玩家选择，不同的职业升级时的能力成长都有所不同，此外玩家还可以通过角色编辑器来创造自己的专属角色。本作采用了迷宫式的玩法，角色以名为"玛诺阿卡兹"的世界为据点，经过传送门到达各种迷宫开始冒险，解决拦路的敌人以及陷阱，最终到达迷宫的出口。游戏的特色在于魔装阵系统，玩家可以选择不同的魔装阵来打造自己的队伍，在阵形上配置主要角色和支援角色，通过支援角色来抵挡敌人攻击或是强化主要角色的能力。





画面 音乐 系统 耐玩度

老虎机狂热P 哲也 被称为雀圣的男人 新宿VS上野

スロッターマニアP 哲也 雀圣と呼ばれた男 新宿VS上野

推荐度 5	Dorasu	ETC	2010年2月18日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是以星野泰视的人气漫画《哲也 被称为雀圣的男人》为题材的老虎机游戏第二弹，游戏的玩法和实际的老虎机一样，游戏时画面中的三组图案会不断滚动，玩家需要看准时机按下按键使图案停下，如能使三组图案一样就能获得奖励。PSP版使用了和街机版一样的图案、音效和人物举动，可以作为攻略实机前的练习。当然，PSP版也有自己的方便之处，那就是在奖励成立时、立直的时机都会有相应的提示，而且为了照顾不太会玩的玩家，游戏也提供了多种滚动速度以及普通和狂热两种等级设定，玩家可根据自己的水平选择合适的风格来进行游戏。



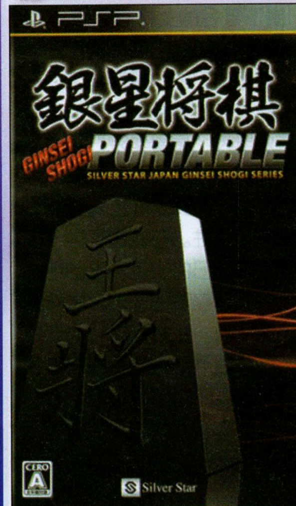


画面 音乐 系统 耐玩度

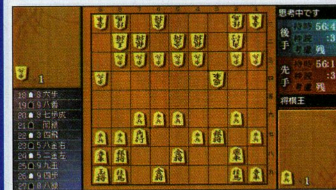
银星将棋 携带版

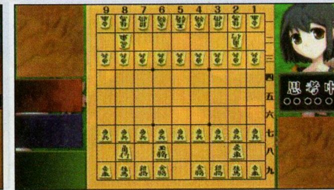
银星将棋PORTABLE

推荐度 6	Silverstar Japan	TAB	2010年2月18日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款传统将棋游戏，搭载了追求最强的银星系列思考引擎，并针对掌机平台做出机能调整，即使是PSP也能发挥出相当高的棋力。游戏拥有贴心的指导功能，能告诉玩家每一颗棋子被允许的走棋轨迹，即便是初学者也能轻松游戏。对局前，玩家可自由设定对战AI的棋力（10级～四段）、先后手、让子（0～6枚）、持有时间（0～90分以内或无限制）、读秒（10～60秒）、考虑次数（0～10次）。对局后，CPU会以线形表格的形式表示刚才一盘棋中的形式走向，对于至关重要的步数能一目了然。玩家还能自由保存棋谱，最多保存99个，方便与其他玩家交流欣赏。





画面 音乐 系统 耐玩度

最后的伴侣 猫之俱乐部

Last Escort —Club Katze—

推荐度	D3 Publisher	SLG	2010年2月18日	日版
7	1人	6040日元		17岁以上
	备注：无			



在PS2平台受到不少女性玩家好评的恋爱游戏《最后的伴侣》在PSP平台推出的续作，在游戏中，玩家们可以体验到与帅气男公关们的交往过程。游戏的舞台和角色都焕然一新，而一些男公关俱乐部中真实存在的要素在本作中也有收录，如果满足一定的条件，男公关甚至还会特意为你热唱一首原创歌曲。在作为本作舞台的"猫之俱乐部"中，有着多位性格各异的帅气男性，玩家要扮演21岁的女主人公高冈泉，亲临俱乐部与男性交流并最终完成俱乐部企划方案。游戏采用了全程语音，中村悠一、諏访部顺一等人气男性声优倾情演绎，为玩家带来了一场豪华的听觉盛宴。



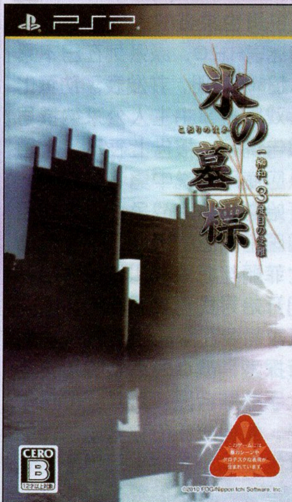


画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

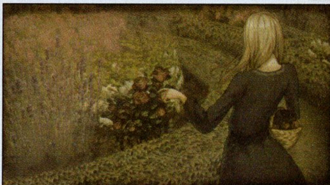
冰之墓标 一柳和、三度受难

冰の墓标 一柳和、3度目の受难

推荐度	日本一Software	AVG	2010年2月25日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



以一柳和为主角的文字冒险类AVG完结篇，与《雨格子之馆》和《奈落之城》不同，这是一款完全原创的作品，素与杀人事件有莫大交集的一柳和又被卷入了发生在欧洲洋馆"冰之城"的奇妙事件里。故事发生在《奈落之城》的数月后，一柳和受伯爵邀请再次来到欧洲，造访当地的另一个贵族名门谢德雷男爵家。由于当主连续离奇死亡，本就是没落贵族的男爵家更是前景暗淡，并且围绕该家族还有各种怪力乱神的诡异传闻。当主的三名候选继承人是故事的关键，一柳和要与他们分别发生不同的事件，进入独立的流程。为了看清事实的全貌，玩家需要多次反复游戏。



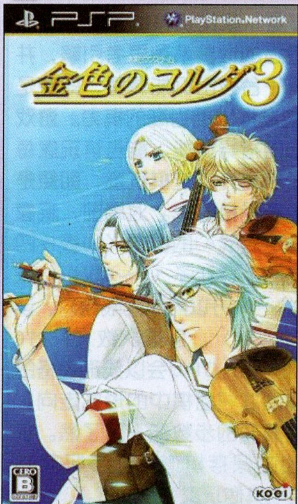


画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

金色的琴弦3

金色のコルダ3

推荐度	Koei	SLG	2010年2月25日	日版
8	1～2人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



Koei旗下著名的女性向恋爱SLG"《金色的琴弦》系列"的第三部正统作品。为了磨炼自己的小提琴技艺，玩家扮演的女性主人公转校来到了位于横滨的知名音乐学校"星奏学院"，并加入了交响乐部。玩家需要与同属交响乐部的学生们协奏，最终战胜各支强队，取得全国比赛的优胜。在此过程中，玩家们不仅要磨炼自己的演奏水平，还能和男性角色们展开浪漫的恋情。本作的恋爱对象焕然一新，总数达到12位，为系列之最。这些帅气的男性角色依然由系列玩家熟悉的吴由姬老师绘制，造型唯美充满个性。本作的声优阵容在豪华程度上不亚于任何同类游戏，为剧情增色不少。



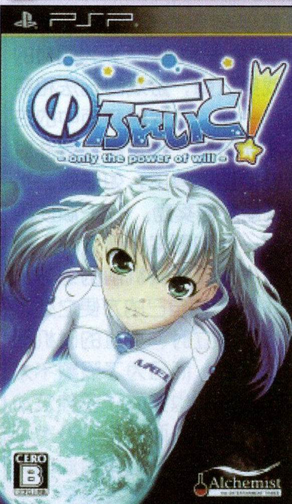


画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■□

拒绝命运！意志之力

の一ふぇいと！ ～only the power of will～

推荐度	Alchemist	AVG	2010年2月25日	日版
7	1人	5980日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款充盈了大量非现实要素的原创恋爱AVG，原画和剧本分别由Hal与麓川智之担任。主人公高山贵也是一个学习与运动都普通之极、但擅长吐槽的少年，在一次命运的邂逅后，来自宇宙的双马尾美少女高山美贝尔降临到他的身边。普通的他和不普通的她就此发生了一系列奇妙故事，而被视为富有潜力的主人公也要开始充分发挥他包括吐槽在内的各项本领了。游戏中可攻略的角色共有四名，分别由加藤英美里、远藤绫、ゆかな和小清水亚美演绎娇蛮、朴素、优越和冰山美人这四种不同形象。每名女主人公均有独立的完整剧情，耐玩度很高。



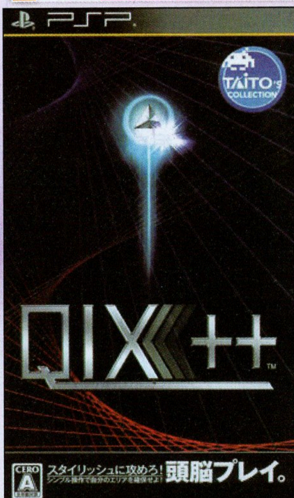


画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

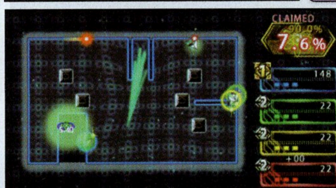
离子射线++

QIX++

推荐度 6	Taito	ACT	2010年2月25日	日版
	1～4人	3980日元		全年龄
	备注：无			



《离子射线》自1981年在街机上登场以来，就以简单的玩法和深奥的游戏性获得了动作游戏玩家的广泛好评。本作是系列的最新作，游戏的玩法和之前作品并无二致，玩家控制类似光标的物体，一边躲避名为“QIX”的敌人，一边通过画线的方式来占领区域，如能占领一定数量以上的区域就能过关。PSP版强化了游戏的画面，演出效果更强，另外对应PSP的通信机能，还追加了支持最多4名玩家同时游戏的多人模式。在多人模式中，各名玩家以不被QIX逮到为目的进行游戏，同时还要尽量多地占领区域，和单机时不同，这里被QIX逮到的话不会死亡，而是以一定时间不能登场作为惩罚。



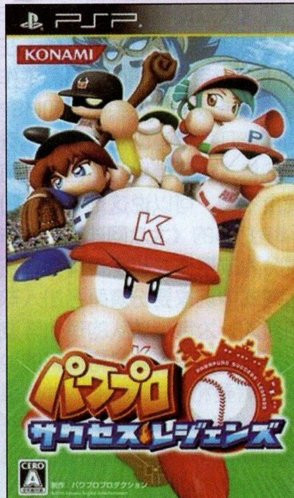


画面 ■■□□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

实况力量棒球 成功传奇

パワプロサクセスレジェンズ

推荐度 7	Konami	SPG	2010年2月25日	日版
	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			



Konami旗下人气棒球经营游戏“《实况力量棒球》系列”的新作，游戏的卖点在于收录了《实况力量棒球5》和《实况力量棒球6》两作的“成功模式”，并追加了原创模式“全国大学棒球杯”。在成功模式中，玩家可以体验到通过练习和比赛来育成选手的乐趣，而两个版本的成功模式也有所区别，《实况力量棒球5》是以高中棒球为背景，玩家需要在实况棒球高中、白鸟学园和红蜻蜓高中里选择一个游戏，并以甲子园为目标而奋斗；《实况力量棒球6》中的舞台则转到了大学，奋斗的目标是明治神宫大会的顶点，可选择包括实况棒球大学、热血大学和拂晓大学等6所不同类型的学校。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

水之旋律2 绯之记忆

水の旋律2 ～緋の記憶～

推荐度 7	Cyber Front	AVG	2010年2月25日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



由2006年PS2平台的同名作品移植而来，是一款女性向的恋爱文字类AVG。本作相比一代将“设乐优”追加为可攻略角色，并强化了作品的故事性。除了文字部分，厂商又给游戏增加了战斗要素，力图争取更多的用户。玩家要扮演的角色是高中二年级学生柏木绮罗，在得知自己恋慕的学长有了意中人后陷入失恋，与多名男性发生的纠葛故事就此展开。游戏方式是传统的文本阅读式，根据选项和地图上的移动目标致使故事和结局发生变化。战斗时，主人公可与其他男性角色组队，手持太刀攻击，“攻击·反击·牵制”三种指令构成包剪锤的克制关系，积累必杀槽还可使出威力强大的必杀技。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

家庭教师REBORN 羁绊组队战

家庭教师ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル

推荐度 6	MMV	FTG	2010年2月25日	日版
	1～2人	5229日元		全年龄
	备注：无			



《家庭教师》在日本有着非常高的人气，该作品游戏化之后深受国内女性玩家的青睐，本作是“《家庭教师》系列”在PSP上的最新作品。游戏以原作“未来篇”为舞台，带给玩家原创的冒险故事。与以前作品不同的是，本作采用的是2对2的组队战，玩家可以选择自己喜欢的两名角色组队共同战斗，在战斗时，玩家可以随时对自己操作的角色进行切换，并且任意两人都能发出协力的连携攻击。除了原作中的那些大人气角色之外，本作还加入了由原作者天野明设计的原创角色，另外本作还可以通过PSP的Ad-Hoc功能实现联机对战，女性玩家们赶紧行动起来吧。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

大众网球 携带版

みんなのテニス ポータブル

推荐度	SCEJ	SPG	2010年2月25日	日版
9	1~4人	4980日元		全年龄
	备注：2010年4月30日（欧版）/2010年6月29日（美版）			



“《大众》系列”一贯以清新的画面和爽快的风格博得玩家的喜爱，在《大众网球》登陆PS2数年后，这款爽快的网球游戏终于在PSP上再次与玩家见面。虽然本作名为“携带版”，但实际上和PS2上的前作几乎没有任何联系，不管游戏的模式还是登场的角色都和前作完全不同，可以说这是一款专门为PSP打造的《大众网球》。本作主要分为故事模式和比赛模式，在故事模式中玩家要扮演两名加入球队的新人，为宣传球队的理念奔波于世界各地，在这些风格迥异的地方玩家需要和NPC对话、对战以及完成一些小任务来获得与关底BOSS对决的权利，成功打败BOSS后就可以将他们收入自己的麾下，而且这个模式也是角色和道具收集的主要模式。在比赛模式中，玩家可以选择与不同称号的各个角色进行对战，由于对战的难度可以自由选择，因此就算不擅长网球游戏的玩家也能找到适合自己的对手。装扮要素和爱着度算是游戏的收集系统和养成系统，游戏中可装扮道具数量很多，除了在故事模式中打败对手能得到小部分外，其余的都需要在商店中购买，使用某角色击败对手后可根据实际成绩增长经验值，爱着度升级后角色的各种能力也会解禁，对挑战最高难度的敌人很有帮助。总的来说这是一款适合各种年龄层的网球游戏，不管你以前是否接触过网球游戏都能轻松上手。





画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

交错频道 献给所有人

CROSS CHANNEL ~To all people~

推荐度	Cyber Front	AVG	2010年2月25日	日版
7	1人	5040日元		17岁以上
	备注：无			



原本于2003年在PC上发售的这款游戏曾于2004年移植到了PS2上，时隔6年后这款经典作品又再度移植到了PSP上。故事讲述了放送部成员之一的主人公黑须太一为了让部内所有成员重新聚集在一起而不断轮回。本作是一个可体验多次的“环状系剧本”，在游戏中世界会以一周为一个周期不断轮回，而我们则需要扮演男主角与放送部里的各个成员进行交流，去了解每个女孩背后隐藏的那些不为人知的故事，最终完成自己的愿望让所有部员重新聚集在一起。与之前的版本相比，这次的PSP版收录了许多全新的CG图片，对美少女游戏感兴趣的玩家一定要尝试一下本作。





画面 ■■■■□ 系统 ■■□□□ 音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

夜明前的琉璃色 携带版

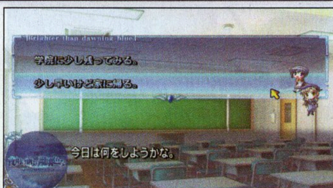
夜明け前より瑠璃色な PORTABLE

推荐度	角川书店	AVG	2010年2月25日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作原本是“八月社”制作的PC平台游戏，之后于2008年底移植到PS2上，两年后再度移植到了PSP平台。游戏讲述的是就读于满弦崎大学的男主角朝雾达哉与未来的月球王国公主菲娜再次相逢后的各种趣事。PSP版除了保留PS2版的所有内容外，连PS2版中大受好评的分支导航系统也一并保留了下来，完成过某个女性角色的路线之后再进行游戏时就会出现导航的图标来提示玩家选哪个选项更合适。游戏的画面可以在4：3和16：9之间随意切换，并且游戏还加入了截图功能，玩家可以自由截取喜欢的美图。本作有着非常不错的素质，不管是新老玩家都能乐在其中。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□ 音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

喧哗番长4 一年战争

喧哗番长4 一年战争

推荐度	Spike	A・AVG	2010年2月25日	日版
8	1~2人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



“《喧哗番长》系列”以热血校园为主题赢得了许多玩家的喜爱，本次玩家要扮演一名刚刚入学的不良少年，以取得最强番长的称号而努力。游戏在保持了系列作品高自由度的同时，在系统方面做了部分改进，系列传统的热视线模式由先前的“组字”模式变成了“太鼓”模式，对于国内不懂日文的玩家来说这是个非常不错的改进。游戏还新增加了休日模式和迷你游戏，可以挑战的角色也由3代的47名变成了300名，大大延长了游戏时间。除了主线流程外，交女朋友也是十分重要的环节，英雄救美的情节虽然老套，但每次都受用。本作内容非常丰富，值得玩家投入大量时间。





画面 音乐 系统 耐玩度

苍翼默示录 携带版

BLAZBLUE Portable

推荐度	Arc System Works	FTG	2010年2月25日	日版
9	1~4人	5040日元		12岁以上
	备注：2010年3月10日（美版）			



由制作高人气FTG“《GGX》系列”的制作小组倾力打造的2D FTG新作《苍翼默示录》，自由街机移植往PS3与Xbox360后，再次移植到了PSP平台。利用PSP的通信机能最多可以4人同时游戏，在同一对战房间中两人进行对战，剩下两人按顺序等待，等待的过程可以在自己的PSP上进行观战。PS3与X360版本里“限制解除”角色在PSP版里由4人增加到了全员12人，这些角色的各方面性能都比原版角色有飞跃般的提高，提高了对战的乐趣。PSP版还有作为单人游戏享受的军团模式，在棋盘上不断击倒敌军，扩充自己的军队，最后还要击败以“限制解除”角色为首的强力军团。





画面 音乐 系统 耐玩度

公主之日 续！二学期 携带版

ひめひび New Princess Days!! 续!二学期 ぽーたぶる

推荐度	Takuyo	AVG	2010年2月25日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



2009年6月发售的PS2女性向游戏《公主之日 续！二学期》的PSP移植版。短时间内不断重复着转校的女主人公，要在天城寺学院迎来第一个学院祭。虽然在学院里只能待一个月，但是一定要让这次学院祭成功！女主人公要在学院中与各个角色进行交流并着手准备学院祭。以地图形式在学院中移动就能碰到各个性格丰富的角色，一边与其进行对话一边推进剧情展开。作为PSP版的追加要素，新增的“数码原画集”满足一定的条件后就能进行阅览。另外作为PS2预约特典赠送的广播剧CD《我们的日常生活》也有收录进游戏中，不仅是声音，还可以像对话部分那样连同角色的画像一起欣赏。



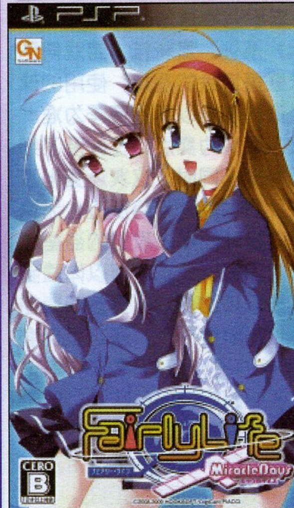


画面 音乐 系统 耐玩度

恋爱喜剧 奇迹之日

FairlyLife MiracleDays

推荐度	PIACCI	AVG	2010年2月25日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款由高人气PC版AVG移植到PSP上的游戏。主人公是一位随处可见的普通男学生。有一天，一台人造卫星突然不受控制地坠落在男主角上学的学校校园内。然而当男主角前去查看时，并没有任何卫星存在，有的只是自称为“朝香”的少女。令人难以置信的是，朝香说自己便是那台人造卫星，为了见男主角才特地来到地面上。更不可思议的是，自那以后，男主角身边的无机物（手机、冰箱等）不知为何统统开始拟人化。为什么会发生这样的现象？朝香又为什么特地来见男主角？在与她们生活的日子里，谜团逐渐解开……PSP版追加了全新的剧情与CG，粉丝们不容错过。



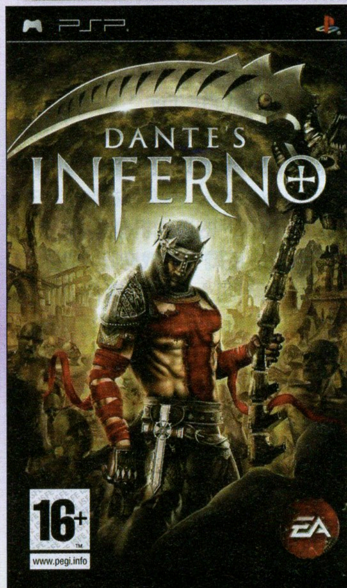


画面 音乐 系统 耐玩度

但丁神曲

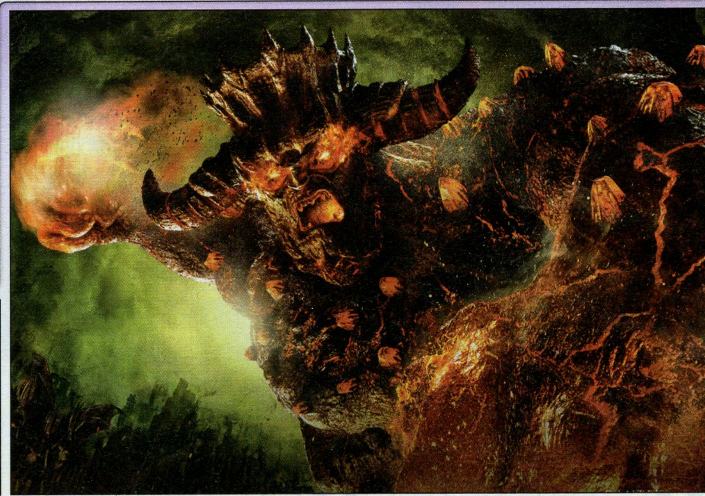
Dante's Inferno

推荐度 8	EA Games	ACT	2010年2月26日	欧版
	1人	39.99欧元		16岁以上
	备注：2010年3月1日（美版）/2010年3月18日（日版）			



游戏的内容取材于但丁的名著《神曲》三部曲中的《地狱篇》，而游戏类型则属于《战神》式的暴力动作游戏。游戏中主角但丁会相继装备上两种武器，即从死神那里夺得的死神之镰和亡妻遗留下来的十字架，前者属于近身攻击武器，后者属于远程攻击武器，十字架攻击的威力很大，不仅速度快而且自动锁定，使用时无任何消耗。拥有这两种武器后但丁还能掌握两套战斗技能，分别是邪恶技能和神圣技能，技能的升级采用的是技能树升级系统，此为游戏的一大亮点。技能的开启取决于玩家在游戏中的表现，每当完成特定动作时就会增加两项技能的点数，当点数累积到一定程度后就会升级，这样就可以消耗灵魂来购买和学习该级别下的新技能了。点数能通过多种途径获得：一是完成投技，二是审判负罪之人，三是收集红魂水，四是与维吉尔对话，其中的审判负罪之人是游戏中比较有趣的系统，这些负罪之人都来自于原作《神曲》，身世都比较特殊，分布于各层地狱的场景中。靠近负罪之人后按R键会出现惩罚和救赎两个选项，选择惩罚但丁就会杀死他，以此增加邪恶点数；选择救赎但丁就会使用十字架将其送往天堂，以此增加神圣点数。随着游戏的进行，但丁共能习得4种魔法，魔法的攻击力比物理攻击强得多，对付某些大型怪物需要使用特定的魔法才能有效攻击。



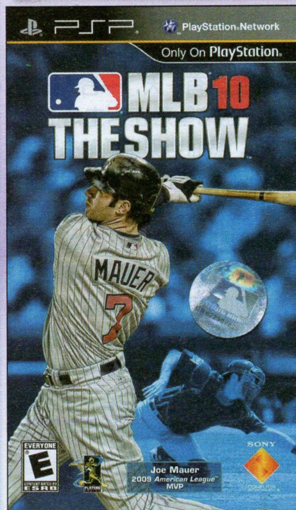


画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

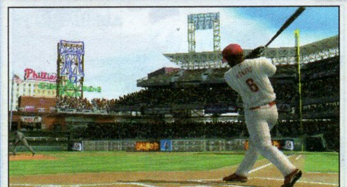
美国职棒大联盟10

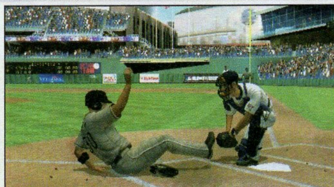
MLB 10: The Show

推荐度 7	2K Sports	SPG	2010年3月2日	美版
	1人	39.99美元		全年龄
	备注：无			



以美国职业棒球为题材的“《职棒大联盟》系列”最新作，游戏得到全美棒球联盟协会的授权，使用的球队与球员资料都是以新的赛季为准。游戏向来以真实为卖点，在保留了细腻的画面与操作同时，这次还强化了AI选手在比赛时的动作与反应，无论是防守时的接球还是进攻时的盗垒、跑垒都非常积极，让玩家可以体验到真实的美国职棒比赛。另外游戏新加入了一个“加盟模式”，在这里玩家可以经营者的身分来打理自己的球队，除了要组织自己的球队进行日常的训练和比赛外，还得从薪酬分配、球员交易等方面来对球队进行全方位管理，最终达到赢得比赛的目的。



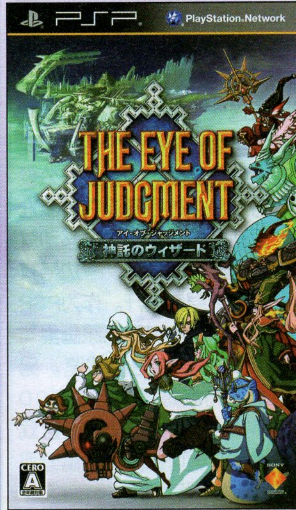


画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

审判之眼 神谕的巫师

THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード

推荐度 7	SCEJ	TAB	2010年3月4日	日版
	1~2人	4900日元		全年龄
	备注：2010年3月11日（美版）/2010年3月12日（欧版）			



《审判之眼》原本是2007年PS3平台上的一款需要利用摄像头和专用卡牌来玩的3D卡片游戏，广获好评后移植到PSP上。PSP版去除了繁琐的周边，变为一款纯正的卡牌游戏。游戏保留了PS3版的全部内容，并追加了30张PSP版独有的卡牌，使卡牌总数超过330张。战斗在一个3×3格子的区域内进行，通过放置不同的卡牌来战斗，只要占领5个格子就算胜利。卡牌包括生物牌和魔法牌，每张卡牌都有不同的属性、弱点以及特殊能力，战斗过程充满战略性。PSP版加入了PS3版没有的故事模式，玩家可以扮演一名追寻神谕的巫师在世界各地冒险，收集卡牌。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

.hack//Link

.hack//Link

推荐度	NBGI	A・RPG	2010年3月4日	日版
8	1～3人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作被厂商称为“《.hack》系列”的最终作，网罗了过去一共23部作品、132名角色的命运！喜欢游戏的普通中学生九龙时尾，有一天遇上了转学而来的天城彩花。正当他惊讶于彩花那酷似于常常出现在他梦中的神秘女子时，却被彩花强制送进了网络游戏“The World”的世界。来到游戏中的世界，等待着他的竟然是传说中的玩家“凯特”，以及将黄昏骑士团全员石化的谜之组织“希库扎鲁”。究竟等待着时尾的是什么命运呢？彩花的目的又是什么呢？本作包括历代主人公在内，一共可以获得132名同伴，其中有34名战斗角色。系统方面，在迷宫中战斗时，可以使用与“同调同伴”联动的“同调战斗”、将敌人浮空进行协力追打的“同调连击”以及双人施展的大威力终结技“十字连击”。另外，利用PSP的通信机能，可以实现最多3名玩家一起挑战塔迷宫，挑战本篇中没有的强力BOSS，获得更强的道具。游戏通过在主舰内不断地收发电子邮件来推动剧情发展，完成各个时代的任务，使对应的伙伴获得解放后加入玩家的阵营。由于PS2上前作《GU》第三章中驰尾惊异的最终形态“Xth”大受欢迎，本作给大部分战斗角色都追加了更加具有魄力的“Xth”形态，这需要通过培育角色才能得到，使得游戏的耐玩度进一步上升。游戏难度偏低，即使是不擅长动作游戏的玩家，也能够体会到本作的魅力。





画面 音乐 系统 耐玩度

信蜂 心灵编织者

テガミバチ こころ紡ぐ者へ

推荐度	Konami	A・RPG	2010年3月4日	日版
7	1人	5250日元		12岁以上
	备注：无			



高人气的漫画、动画作品《信蜂》终于游戏化！本游戏是讲述作为“信蜂”新人的BEE“拉格·辛谷”，在永远不会有太阳升起的“琥珀之地”，将一封封承载人心的信件送达到人们手上的感人故事。每一封信件都有着自己的感人故事，主人公拉格要将信件字面上所不能完全表达的“思念之滴”集合起来，形成“心之碎片”后，将其再生出来，把寄件人真正的心意展示给收件人，为此拉格要不断去各种地方收集“思念之滴”。随着不断地送到信件，拉格也会逐渐成长，职业等级提升后能够接受更加困难的任务。送信过程中注重“送信速度”还是“战斗能力”也会对故事发展造成影响。



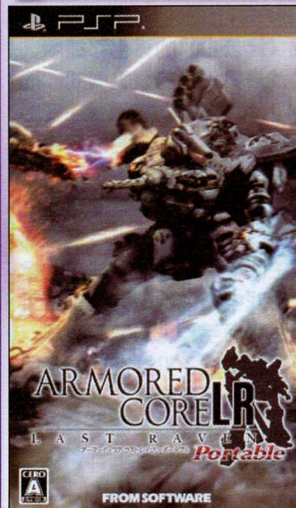


画面 音乐 系统 耐玩度

装甲核心 最后的佣兵 携带版

アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル

推荐度	From Software	ACT	2010年3月4日	日版
7	1～4人	3990日元		全年龄
	备注：无			



“《装甲核心》系列”向PSP移植计划的最后一作，以PS2版的《装甲核心 最后的佣兵》为基础移植而来。游戏的一大特色就是玩家可以通过更换各个部位的部件来自定义自己驾驶的机体，可更换的部件包括头部、腕部、核心、脚部、武器等，并且这次收录的部件总数达到了500种以上，无论是重视火力的重装型机体，还是重视机动性的轻量型机体，都可以凭借自己的想法组装出来。PSP版除了保留了原作所有的内容外，还加入了对战模式和新部件等PS2版没有的要素，另外通信对战里还有录像功能，玩家可以将对战内容通过录像的形式保存下来，以便随时欣赏或和朋友交换，以达到提高技术的目的。



画面 音乐 系统 耐玩度

绝对英雄改造计划

绝对ヒーロー改造计画

推荐度 9	日本一Software	RPG	2010年3月11日	日版
	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



这是一款由《魔界战记》的开发小组所推出的原创RPG作品，在游戏方式上和《风来之西林》等迷宫RPG比较接近。游戏的主人公原本是一个普通的路人，在一次偶然机会下，他目睹了一起交通肇事逃逸事件，而事件的被害者将一条神奇的腰带交给了主人公。从此，原本平凡的主人公便化身为英雄，肩负起了拯救地球的使命。和很多迷宫类游戏一样，本作中每次进入迷宫，其构造均会发生变化，因此能带给玩家常玩常新的感觉。如果在迷宫中不幸身亡，那么玩家身上的金钱、道具将会全部消失，玩起来可谓步步为营、紧张感十足。每次进入迷宫主人公的等级就会回到最低级，不过除了这个基本等级之外，本作还存在一种名为累计等级的设定，就算完成迷宫、在迷宫中死亡，这种累计等级均会保留并叠加，因此就算碰到难以攻克的迷宫，屡败屡战提升能力也是可行的。玩家可以给主人公的头部、左右手、脚部、扩张等5个部位装备武器防具，从而来提升主人公的能力。不仅如此，本作还加入了人体改造的设定，玩家可以将各种芯片植入人体图从而来强化主人公。除了借鉴了同类游戏的精髓外，游戏还加入了日本一独创的系统，来自《魔界战记》的投掷系统也被引入到了本作中来，为作品增添了全新的乐趣。与电击文库众作品的合作也为游戏增添了新的吸引力，主人公可通过特殊装备COS成《龙虎斗》、《灼眼的夏娜》等作品中的角色。







画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

胖公主 蛋糕一把抓

Fat Princess: Fistful of Cake

推荐度 7	SCEH	ACT	2010年3月11日	中文版
	1~8人	155港币		12岁以上
	备注：2010年3月12日（欧版）/2010年5月4日（美版）			



本作是PSN上提供下载销售的PS3动作游戏《胖公主》的强化移植版，保留了游戏最具乐趣的联机模式，而且还新追加了6个关卡。游戏最主要的目的就是拯救公主，公主爱吃蛋糕，无论是谁给的她们都会来者不拒，吃得越多体重就越高，而搬运的速度就会越慢，所以可借助这一点尽量多地给对方公主喂食蛋糕以增加她们的拯救难度。游戏中角色的职业分别是工人、战士、弓箭手、魔法师和祭司，玩家可通过佩戴帽子机器制造出来的不同类别的帽子来更换职业。本作的战斗操作十分简单，除了最初的村民只能进行轻攻击外，其他的5种职业的战斗都分为轻攻击和蓄力攻击。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

勇者别嚣张3D

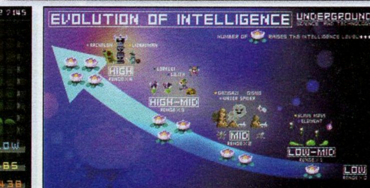
勇者のくせになまいきだ：3D

推荐度 8	SCEJ	SLG	2010年3月11日	日版
	1~2人	3980日元		全年龄
	备注：无			



人气模拟迷宫挖掘游戏“《勇者别嚣张》系列”的第三作，标题中的3D是制作者和玩家开的一个玩笑，3D并不是指游戏图像立体化，而是指三个迷宫（Dungeon），玩家可以在主要迷宫、每日迷宫和家庭迷宫中选择适合自己的模式来进行游戏。游戏的系统和前两作并没有太大的区别，玩家主要通过挖掘地下迷宫的方式帮助魔王抵御来犯的勇者，不过这次新加入的魔水和铁镐技能要素使得游戏的玩法更为丰富。其中魔水能孕育出新登场的水生魔物，让魔王军的实力大增，而铁镐技能则类似前作的地震，不过区别在于本作中每把铁镐都有着不同的技能，除了有地震外，还有产生魔水、转移魔王等丰富实用的技能。





画面 ■■□□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

战斗妖精 英雄之魂

バトルスピリッツ ヒーローズソウル

推荐度 6

NBGI	RPG	2010年3月11日	日版
1人	5229日元		全年龄
备注：无			

日本人气收集卡游戏《战斗妖精》游戏化的第二弹，和前作不同，这次游戏以幻想世界为舞台，玩家扮演的主人公为了找到传说中的战斗妖精，在红、白、蓝、黑、绿、紫六个世界里展开了冒险。虽说是卡片游戏，其实本作和一般的RPG无异，主人公需要造访各个世界，收集各种情报。游戏的卡片要素主要表现在战斗中，在大地图上碰到敌人就会直接以手上的卡片进行即时制战斗，卡片主要分为三个种类，分别是召唤怪物的"怪兽卡"，使用魔法的"魔法卡"，以及让主人公获得各种效果的"地界卡"，战斗中卡片可以当作装备装在主角身上，也能通过召唤实体化，协助玩家一起进攻。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

晓之阿玛涅卡与蓝色巨神 帕西亚特文明研究会兴亡记

暁のアマネカと蒼い巨神ーパシアテ文明研究会兴亡记ー

推荐度 7

Cyber Front	AVG	2010年3月11日	日版
1人	5040日元		15岁以上
备注：无			

在PC平台大受好评的文字冒险游戏《晓之阿玛涅卡与蓝色巨神》在3月同时发售了PSP和X360的移植版。游戏讲述了一个名为帕西亚特文明研究会的组织为了寻找古代文明的秘宝而展开的一系列活动，玩家要潜入隐藏在帝都地下的遗迹，比竞争对手先找出先史文明的秘密宝藏。在游戏中玩家不但要在各个迷宫进行探险，更是可以和诸多同伴发生一些脸红心跳的事件。游戏的战斗部分类似即时战略游戏，玩家在控制角色时需谨慎行动，满足一定条件后还会有大魄力的特写画面出现。游戏的OP采用了由榊原ゆい小姐演唱全新主题曲，喜爱美少女游戏的玩家请尝试本作。

画面 ■■□□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

真・三国无双 联合突袭2

真・三国无双MULTIRAID 2

推荐度 9

Koei	ACT	2010年3月11日	日版
1～4人	5040日元		12岁以上
备注：无			

作为"《无双》系列"在PSP上原创分支系列的第二作，本作比起前作有了质的飞跃。游戏的剧情为完全原创，讲述的是东汉末年三国鼎立时期，秦始皇竟然也从陵墓中复活参与到乱世中来，并复活了项羽、韩信等冤家，召唤了天禄、辟邪等大量存在于传说中的魔兽（神兽），并将昆仑相会的王母、周穆王等也牵扯进来。游戏登场武将的阵容可谓非常豪华，除了前作《真・三国无双5》的人物，还增加了蔡文姬、姜维、大乔、孟获、项羽、虞美人、王母、穆王等角色，三藏法师、孙悟空也乱入进来，更有蛇魔远吕智一党客串，真正可以说是丰富至极。而游戏也极其耐玩，且不说刷那些高级素材有多么耗时，单单是剧情部分就包括了"霸王篇"和"妖仙传"，两大篇章完成后还有这两个篇章的"上级任务"，并有收录前作全部合战任务的"回想篇"，此外还有"无双传"、"友好任务"、"限定任务"、"魔王再临"、"下载任务"等专门选项，和据点中NPC对话也常常会触发临时的任务战斗。游戏中的角色最高等级为100级，而关系到武器使用的武器熟练度系统也非常自由，并且可以在100级后能力继续突破上限。"共斗武将"及"武器觉醒"都是本作新增的系统，都让游戏的上手度大为降低。和前作艰难的战斗相比，本作明显更倾向于"《无双》系列"本身所特有的爽快。

画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

人人爱杂耍

We Love JUGGLER

推荐度 5	北电子	ETC	2010年3月18日	日版
	1人	5051日元		全年龄
	备注：无			



千万不要被名称所误导，这可不是什么模拟马戏团的游戏，而是一款模拟老虎机的游戏。“《JUGGLER》系列”是老虎机类型中以杂耍作为主题的比较出名的一个系列。本作的卖点就是完全模拟“《JUGGLER》系列”实机的操作。虽然至今为止以“《JUGGLER》系列”作为卖点的模拟游戏已经有不少，但这款游戏的发售厂家可是“北电子”，也就是开发“《JUGGLER》系列”实机的厂家，所以说这可是“正牌货”的模拟游戏。仅仅这一款游戏之中，就包含了所有现役的“《JUGGLER》系列”机种。不过这种品牌式老虎机仅能在日本玩到，所以对国内玩家来说并没有太大意义。




画面 音乐 系统 耐玩度

大家的按摩 疼痛和疲劳一扫光！

みんなの指圧 痛みも疲れもスッキリ～！

推荐度 5	Dorasu	ETC	2010年3月18日	日版
	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款按摩指南软件，由日本按摩师协会监修。软件通过照片、图片、动画以文字解说的方式，帮助玩家了解身体各个穴位的位置和效能，以及各种常用的按摩技法。游戏主要分为“烦恼诊断”、“穴位汉字测试”、“活用术”和“穴位辞典”四个模式。在烦恼诊断中，软件通过提问的形式来帮助玩家诊断头疼、偏头痛、手脚发冷、腹泻、胃胀等常见症状，并提供有效的按摩解决方法；穴位汉字测试则是通过选择题来让玩家记住穴位的汉字写法；而活用术和穴位辞典则可以让玩家进一步了解各个穴位的作用，以达到在没有软件时也能用按摩解决一些小病小痛的目的。




画面 音乐 系统 耐玩度

高达 突击幸存者

ガンダムアサルトサヴァイブ

推荐度 8	NBGI	ACT	2010年3月18日	日版
	1～4人	6279日元		全年龄
	备注：无			



《高达 突击幸存者》是由“《高达 战争》系列”的制作小组推出的全新《高达》题材动作游戏系列，在游戏中玩家可以驾驶原作中的机体，和战友转战于各个著名战役中。相比之前的系列，这次除了收录有《机动战士高达》到《机动战士高达F91》的8部宇宙世纪的作品外，还加入了《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》这些新时代作品。新旧世纪作品的玩法也略有区别，在宇宙世纪的作品中，玩家化身为原创角色，与不同于原作角色的视点来体验任务，而在新作品中玩家则要使用原作的角色进行游戏，从包括反派角色视点在内的各个角度回味原作的故事情节。游戏在系统方面也有革新，采用了全新的三人小队战斗方式，玩家控制的自机要和两架僚机并肩作战，单人游戏时可通过下达简单的指令来让僚机配合自机，而在联机模式中，三名玩家还可以各自控制一架机体，一起享受联合作战的乐趣。另外游戏收集要素的获得方法也和“《高达 战争》系列”有所不同，不再是通过完成任务的方法获得，包括机体、强化部件、角色、技能和称号在内的收集要素都要使用战斗后得到点数在商店中购买，而且机体的获得除了一般的购买方式外，还可以通过购买开发计划来研发出新机体，一些角色专用或是外传的机体都要通过开发的方式获得。




画面 音乐 系统 耐玩度

普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战

プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス!!

推荐度	日本一Software	ACT	2010年3月25日	日版
8	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			

以《魔界战记》里人气杂兵角色普利尼为主角的动作游戏第二作，故事以艾特娜的内裤被盗为起因，为了帮助主子找回内裤，1000只普利尼再次在凶险的魔界展开了大冒险。游戏的玩法承袭自前作，这次普利尼还增加了连击槽累积满时的必杀技，连击槽会在攻击敌人或取得甜点时增加，累积满后普利尼就会进入全身闪着红光的突破模式，此时即可施展蓄力下压、普利尼旋风、特攻游戏三种强力的攻击。游戏的收集要素依旧丰富，除了各种五花八门的珍品和称号外，当满足了一定条件还能使用隐藏角色以及开启以为主普利尼亚沙纪为主角的隐藏篇章。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

维他命Z 革命

VitaminZ Revolution

推荐度	D3 Publisher	AVG	2010年3月25日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作移植自PS2版的人气女性向恋爱游戏，有别于普通同类游戏的是，本作有很多无厘头要素，整体风格轻松幽默。在游戏中，玩家扮演的是一位新人女教师北森真奈美，去担任学校中出名的问题班级Z班的班主任，其间会发生许多有趣的爱情故事。本次的移植版除了忠实再现原作之外，还加入了几位原本无法追求的角色，使内容更加充实。在《维他命X》中受到好评的占卜系统也被引入到了本作中，每次启动游戏时，角色们就会为你占卜当日运势。游戏还加入了新的主题歌与片头动画，而满足一定条件通关后，玩家还可以获得本作的PSP用壁纸，用来尽情装点手中的爱机。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

突发误差 夜行侦探 原点

バーストエラー イブ・ザ・ファースト

推荐度	角川书店	AVG	2010年3月25日	日版
8	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			

本作是1995年登陆PC平台、并相继移植到SS、PS2的文字类AVG名作《夜行侦探 突发误差》的强化重制版，玩家要以法条真理名和天城小次郎两名主人公的视角分别进行冒险。故事的起因是艾尔迪亚国的美女阿克娅离奇死亡，法条真理名被派遣担当该国驻日大使独生女的保镖，一场围绕着艾尔迪亚王位继承权的阴谋争斗如漩涡一样将越来越多的人卷入。游戏的系统相比原作有所简化，玩家只需像阅读小说一样静心品味剧情即可。独有的交叉视点可让玩家在法条和天城两名角色间任意切换视点，在冒险过程中遭遇卡关时可切换主人公，从另一个视点解决问题。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

天才麻将少女Saki 携带版

咲-Saki- Portable

推荐度	Alchemist	TAB	2010年3月25日	日版
7	1～4人	6279日元		15岁以上
	备注：无			

本作是根据去年热播的麻将动画《天才麻将少女Saki》改编的游戏，游戏中玩家可以选择动画里出现的四所学校里团体赛的全部参战角色进行麻将对局，其中有不少角色拥有和动画一样的超能力。在故事模式里玩家除了可以欣赏到动画版从开始到团体赛结束的所有剧情外，还可以看到总话数为6话的游戏原创情节；挑战模式中为玩家准备了丰富的挑战项目，完成挑战可以获得对应角色的服装以及精美的CG插图；在自由对战中玩家可以选择自己喜欢的角色进行麻将对局，各种模式都可以自己设定，就连必杀技的使用都可以屏蔽掉，总的来说本作是一款偏向于现实麻将的游戏。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

天降之物 脸红心跳的暑假

そらのおとしもの ードキドキサマーバケーションー

推荐度 7	角川书店	AVG	2010年3月25日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			

本作改编自同名动画《天降之物》，由于男主角智树的口误，导致娱乐用万能天使——伊卡洛斯失去了除智树是主人外的所有记忆，玩家要做的就是通过导入卡片来逐渐恢复伊卡洛斯的记忆。游戏的主题是卡片，在游戏中一切行动都要用到卡片，其中有可教会伊卡洛斯各种感情的“社群互动卡片”、可以对其变换服装打扮的“CosPlay卡片”、引发各种事件的“事件卡片”以及在小游戏里使用的“必杀技卡片”等，故事的剧情和分支、伊卡洛斯的性格等都会随着玩家使用的卡片而变化。各种卡片可以通过与其他角色进行对战小游戏来获得。

画面 系统 音乐 耐玩度

天神乱漫 无忧无虑

天神乱漫 Happy Go Lucky!!

推荐度 7	Russell	AVG	2010年3月25日	日版
	1人	6279日元		15岁以上
	备注：无			

本作是2009年在PC平台发售的同名作品的移植作，讲述了霉运缠身的男主角千岁春树某天打开神秘包裹后遇到了自称是神明的少女卯花之佐久夜姬，之后便和这位号称能帮助自己消除霉运但实际上却引来了更多麻烦的神明少女开始了欢乐不断的同居生活。PSP版除了保留原版超精美的设定图外，更是增加了两名全新的角色，并且收录了新剧情和新CG插图，就算是玩过原作的老玩家也能从中找到不一样的乐趣。除此之外游戏还搭载了便捷的截图功能，截出来的图还可以保存为JPEG格式的文件，方便玩家随时欣赏。游戏里萝莉角色不少，诚心推荐给萝莉控玩家们。

画面 系统 音乐 耐玩度

五月恋爱物语

My Merry May with be

推荐度 7	Cyber Front	AVG	2010年3月25日	日版
	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			

本作是于2005年在PS2平台发售的同名作品的移植作，和PS2版一样，本作将《My Merry May》和《My Merry Maybe》这两部作品整合在一起，两部作品都讲述了男主角与“人工生命体”一起生活的故事，只不过不同的作品里男主角不一样，如果玩过了《My Merry May》后再玩《My Merry Maybe》的话会对这部作品有更深的感触。此次PSP版与PS2版采用相同的游戏标题，而游戏中的剧本内容也完全相同，不过PSP版增加了16：9的画面支持、全CG鉴赏、背景音乐试听、可跳过剧情和可随时中断保存等贴心功能。限定版还附赠剧场CD和宣传小册子，值得收藏。

画面 系统 音乐 耐玩度

死或生 天堂

DEAD OR ALIVE Paradise

推荐度 6	Tecmo	SPG	2010年3月30日	美版
	1人	29.99美元		17岁以上
	备注：2010年4月1日（欧版）/2010年4月2日（日版）			

这是一款以“肉”为卖点的运动类游戏，是“《死或生沙滩排球》系列”的实质性续作。玩家要选择一名女性角色作为主角，在南国的岛屿上游玩各种运动小游戏（包括浮板、沙滩排球、夺旗、角力和夜晚的赌场），并通过赠送礼品、参加比赛等方式增加彼此的好感度。所有的女性角色均可用相机摄影留念，玩家甚至可以在专门的欣赏模式下反复观察女性们的举手投足。在游戏中的电台可更改BGM，玩家可将喜欢的歌曲以MP3格式拷贝到记忆棒中，在游戏中自由播放。不过本作的综合可玩度不高，是一款仅面向《DOA》粉丝和擦边球爱好者的休闲小游戏。

画面 系统 音乐 耐玩度

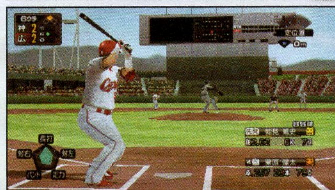
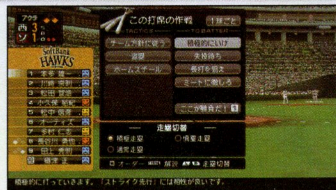
职业棒球魂2010

プロ野球スピリッツ2010

推荐度 8	Konami	SPG	2010年4月1日	日版
	1～2人	5980日元		全年龄
	备注：无			



Konami旗下的真实棒球游戏“《职业棒球魂》系列”首度来到PSP平台。游戏再现了媲美PS2版的精美画面，在掌机上也较好地呈现出了比赛的实况感。游戏中的选手数据都是采用了最新版本，令玩家的投入感大增。游戏提供了丰富的模式，如在“锦标赛模式”中，玩家既可以体验一整年比赛的“全赛季”，也可以只玩赛季中的几场比赛，玩家对游戏方式有着很高的选择权。游戏为玩家提供了非常体贴的教程，就算是初次接触该系列的玩家也能跟随着教练的指导，一步步掌握棒球规则并培育成强力角色。利用PSP的无线通信功能，游戏可实现两位玩家之间进行对战。

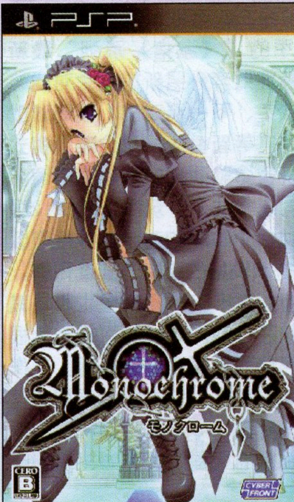



画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

黑白之色

Monochrome モノクローム

推荐度 7	Cyber Front	AVG	2010年4月8日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



2004年8月发售的恋爱AVG登陆PSP平台。没有以往记忆的主人公大辉，因为双亲在事故中亡故，被桐丘家收作养子，与义理的姐姐桐丘千岁一起生活在“桐丘学院废寮”中。12月中的某天，有一名长着羽翼的女孩来到了这里。自称为“游羽”的天使少女，为了通过测试成为正式的天使，从天界来到了人界，并与大辉开始了一个屋檐下、为期一个月的共同生活。游戏以“天使”为主题，随处洋溢着白与黑、昼与夜、善与恶的对比，充满中世纪哥特风格的故事就此展开。移植PSP后画面比例由4：3变更为16：9，事件镜头也经过了高画质化的处理，各个部分都调整为最适合于PSP的设置。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～囚われの守人

推荐度 7	Gust	RPG	2010年4月8日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



Gust的RPG招牌作品“《工作室》系列”登陆PSP平台！虽然这只是“《工作室》系列”第四作PS2版的复刻版，但增加了全新的剧情和全新的角色，所有工作室粉丝都不应该错过。身为炼金术士的少女尤蒂因为一次调合失败而来到了200年后的世界，为了回到自己的时代，尤蒂以自己的炼金知识，借助这个时代同伴的力量，展开了一系列的冒险。相比PS2版，PSP版追加迷宫的数量是之前迷宫总数的两倍以上。游戏特有的“炼金”系统则是游戏的精华所在，收集各种各样的素材，在工房中将其炼成各种各样的道具，这些道具还能继承素材的特殊从属效果，根据素材的不同，炼成的道具也是千差万别。




画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

苍黑之楔 绯色之欠片3 携带版

蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル

推荐度 7	Idea Factory	AVG	2010年4月15日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



由2008年8月发售的PS2版女性向恋爱AVG《苍黑之楔 绯色之欠片3》移植而来。将传闻中引导世界迈向终末的“鬼斩丸”完全封印以来一年后的夏天，主人公春日珠纪与她的守护者们即将面临新的战斗。PSP版追加了让角色们像浏览相册一样对画像鉴赏中收集的CG图像进行评论的“回忆相册”模式。系列传统的Bad Ending解说也能进行再生鉴赏，还有迷你游戏“玉依姬回想游戏”与8名攻略角色的系统语音追加。CG画面也能选择“PSP画面大小”和“全部显示”（在画面两端追加滚动条）两种表示模式。剧本准备了多结局，特别是悲恋结局，在同类游戏中也有着很高的评价。




画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

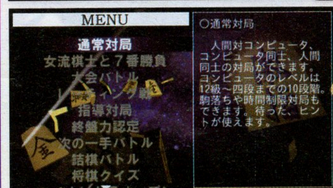
将棋世界冠军 激指携带版

将棋ワールドチャンピオン 激指ポータブル

推荐度 6	每日Communication	TAB	2010年4月15日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



由曾经三次夺取世界电脑将棋选手权冠军的“《激指》系列”最新作，除标准对弈外另新加大会对战、终盘力认定、下一手对战、残局对战和将棋问答等新机能，无论哪个模式都能让玩家体验到将棋的丰富乐趣。在通常对局模式下，玩家可选择12级～四段共10个阶段的对手，并且可以由CPU提示较好的走棋方式或悔棋。两位职业女棋手的AI和肖像也收录其中，玩家在与她们对战时可看到其根据战局形势而不断变化的表情。本作包含多个副模式，收录的146局棋谱可随时调出复盘，丰富多彩的将棋知识题和残局题都可提高玩家对将棋的认识程度。



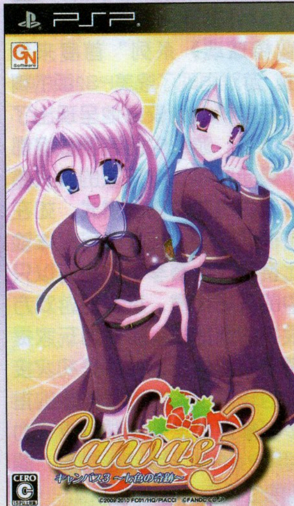


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

帆布3 七色的奇迹

Canvas3 ～七色の奇迹～

推荐度 7	PIACCI	AVG	2010年4月22日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



高人气恋爱AVG“《帆布》系列”登陆PSP。游戏讲述了“缭乱学院”美术部部长——主人公山吹学，以将作品出展美术展览会为目的，与美术部的部员们一起努力奋斗的故事。游戏的时间为圣诞前后约两周左右。本作以“《帆布》系列”独特的温馨世界观为基础，细致描写了学院的学生与城镇住民之间的交流，同时通过描写努力不懈的主人公逐渐成为女主角们心中支柱的过程，向玩家传达了人与人之间羁绊的重要性。PSP版比起之前的PS2版，追加了跳级来到缭乱学院的新角色“束原柊”，声优则是起用了下田麻美。通过本作，玩家能够体会到寒冬中的一股暖意。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

推荐度 8	Atlus	RPG	2010年4月22日	日版
	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款学园题材的少年热血系冒险RPG，是《九龙妖魔学园纪》实际意义上的续作。主人公以东京为舞台，为了回收咒言花札与各种各样的人相遇。咒言花札是一种能够寄附于生物，并将其变为怪物“隐人”的卡片。由于隐人会对周围的人类造成危害，日本国立国会图书馆收集部特务课将拥有秘法眼特别能力的人们集中到一起，成立了“封札师”组织，并把主人公派遣到目击到隐人的鸦乃杜学园。在这充满想象力的传奇故事风格世界中，年轻人们展开了一场奇幻的冒险。游戏的流程分为11个章节，每章均由学院内的文字对话部分和3D迷宫内的探索战斗部分组成。在文字对话部分中，玩家可前往学园的各个地点探索，与他人对话，并准备进入迷宫所需要的道具。剧情中的对话有时需要玩家在“喜、怒、悲、困、友、爱、嫌、燃”八种反应中作出选择，根据选项的不同，对方会呈现好感度的升降，继而影响最后的结局分支。迷宫探索以主观视点进行，玩家可在迷宫中使用多种指令，如翻越障碍物的跳跃、发现隐藏门的秘法眼等，在遭遇隐人时会进入战棋式的回合制战斗。除了能用近战、远程两种普通攻击外，还可以指挥同伴使用必杀技，在场地上配置花札能带来多种附加效果，花札与特定道具组合后还可获得更为强力的装备。本作不光系统丰富耐玩，声优阵容也非常豪华。多结局设定使得游戏耐玩度颇高，向喜欢Atlus旗下主视点迷宫RPG的玩家推荐。





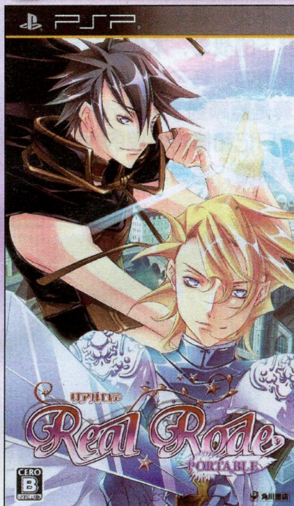


画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

跨越真实 携带版

リアルロデ PORTABLE

推荐度	角川书店	SLG	2010年4月22日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



人气女性向SLG的PSP移植版。游戏的主人公妮娜看上去是个普通的女高中生，可实际上却是个游戏宅女，非常喜欢某款RPG以及里面的角色。某天当她醒来时，发现自己已身处于游戏世界之中，之后她便和之前自己所憧憬的角色们，在RPG世界中展开了冒险之旅。游戏大体可分为三个部分，AVG部分用来触发剧情，SLG部分用来育成角色，而在MAP部分中，玩家则需要在类似于棋盘游戏的地图上前进，途中遭遇敌人就会进入战斗。如果碰到休息日，玩家还可以和男性角色在街上展开约会。PSP版画面进行了16：9化，人物的3D建模也进行了重新制作。




画面 音乐


系统 耐玩度

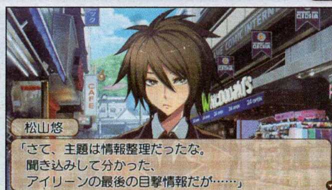

原宿侦探学院 铁木

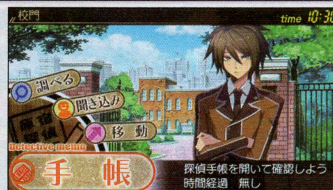
原宿探侦学园 スチールウッド

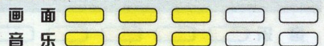
推荐度	Idea Factory	AVG	2010年4月22日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



以推理为主题的一款原创女性向AVG。故事的舞台在因为某位侦探的功绩而扬名于世的"侦探之街"原宿。憧憬着那位传说中的侦探，女主角掘北由希进入了"原宿侦探学院"就读，与各个性格各异并充满魅力的男性角色们一起解决被称为"学院行事"的各种事件。从入学开始到毕业的1年间，有时推理，有时约会，尽情享受着侦探学院中美妙的生活。攻略对象一共有5人，分别由铃村健一、铃木千寻、梶裕贵、鸟海浩铺与前野智昭担任CV，从甜蜜的恋爱剧情到令人兴奋的推理剧情，都由以上几位实力派CV进行充满感情的魄力演出。本作画风也充满少女风格，推荐给所有女性向AVG爱好者。





画面 音乐


系统 耐玩度


噩梦骑士

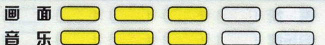
ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

推荐度	Atlus	SLG	2010年4月22日	日版
8	1人	6279日元		全年龄
	备注：无			



继《尤歌朵拉同盟》之后，Sting的又一名作《噩梦骑士》也在PSP上重新与玩家见面。游戏中玩家要扮演的是一个灵魂，通过附着在被诅咒的骑士们的身上与怪物战斗。本作最大的特色就是它那极其复杂的系统，好在游戏专门设置了教程来教玩家如何进行游戏，数十个细项的游戏教程想要全部掌握并不容易。不过只要熬过了这一关，之后的游戏就可以用爽快这两个字来形容，不管是模式的切换、武器的使用或者躲避弹幕都能得心应手。游戏的关键词是收集，如何收集每关中的所有道具和同伴是很值得动脑筋的事。这款集STG和SLG要素为一体的作品算是同类作品中的异类。



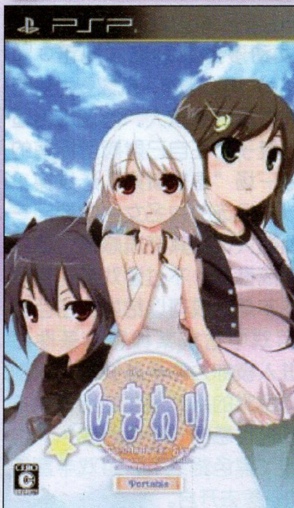

画面 音乐


系统 耐玩度

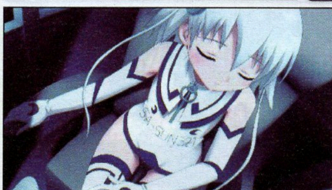

向日葵 空中卵石 携带版

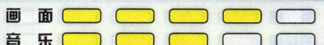
ひまわり—Pebble in the Sky— Portable

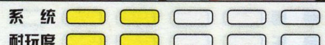
推荐度	角川书店	AVG	2010年4月22日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作是由同人团体"blank-note"于2007年在PC平台上推出的一款名为《向日葵》的游戏的移植版，游戏以2050年的近未来为舞台，玩家以两年前太空旅机坠落事件而失去记忆的惟一幸存者日向阳一的视点，品味在与同样因坠落失去记忆的神秘少女亚莉耶丝相遇后的点点滴滴。PSP版在PC版的基础上追加了全新的CG插图，背景插图也进行了全面加强，并且PSP版中还收录了由原作者执笔的外传小说《树荫下的阳光》和《阳炎》两个故事，三位女主角分别请来了野中蓝、田村由加利和川澄绫子为献声，喜爱原作的朋友一定可以从本作中找到很多的感动。




画面 音乐


系统 耐玩度


伊苏 菲尔盖纳之誓约

イース フェルガナの誓い

推荐度	Falcom	A·RPG	2010年4月22日	日版
9	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

“《伊苏》系列”是Falcom公司在PC平台的当家作品之一，本作就是PC平台同名游戏的复刻版。游戏算是《伊苏Ⅲ》的重制版，不过重制后2D+3D的画面让游戏顿时有了层次感，加入了跳跃要素后游戏的解谜部分变得更加丰富，同时对操作的要求再度提升了一个档次。游戏的战斗十分爽快，亮点和难点依旧是BOSS战，玩家必须熟悉BOSS的各种行动模式并找出对应的方法后才能顺利干掉它们。除了爽快的解谜和战斗外，这次的PSP版还增加了不少全新要素。首先，游戏里多达30名角色都请来了专业的声优对他们进行演绎，关键剧情部分都会以有声的形式展现，增加了游戏的代入感；其次，在原来爆发模式的基础上增加了W爆发，进入W爆发状态的主角不但拥有更强的攻击力和更快的攻击速度，还会根据连击数为自己回复HP，这样一来在对付BOSS时难度又会降低不少，算是变相降低了游戏的门槛。为了让更多的玩家可以体验高难度下的战斗，本作通关后还可以将角色的状态和道具继承到下周目的游戏当中，有了强力的道具，对付高难度下的BOSS会轻松不少，这种做法算是照顾到了大部分不擅长动作游戏的玩家。随着游戏流程的推进，冒险日记和博物馆里的内容也会不断更新，其中博物馆里有不少漂亮的游戏插图，通关后玩家可以在这里细细品味一番。

画面 音乐 系统 耐玩度



皇家新娘 棱镜故事

マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～

推荐度	Ascii Media Works	AVG	2010年4月28日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			

本作由著名美少女游戏厂商Navel与美少女动漫游戏杂志《电击G's magazine》协力制作，玩家要扮演的是一名大财阀的继承人，为了选出适合自己的妻子而在自己财阀所拥有的岛上举办一场“皇家新娘”选拔赛。玩家可以从候选的12名女生中选出一位新娘候选人，与其交流感情，最终有情人终成眷属。不过游戏最有意思的地方并不是达成可以结婚的白色路线，在游戏中达成某种特殊条件后就可以进入被称为彩色路线的支线剧情，不同色彩的路线触发的剧情大不相同，既有性感的“粉色路线”，也有恐怖的“黑色路线”，游戏丰富的结局等待玩家去开启。

画面 系统 音乐 耐玩度



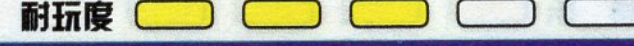
绝对迷宫格林童话 七把钥匙和乐园的少女

绝对迷宫 グリム 七つの鍵と乐园の乙女

推荐度	花梨Entertainment	AVG	2010年4月28日	日版
7	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			

本作是由花梨Entertainment推出的一款世界观比较独特的女性向恋爱文字游戏，在游戏中玩家要扮演一名十分喜爱童话故事的少女，与只在童话故事里出现的角色发生各种事件。游戏中出现的人物主要以格林童话里的角色为主，青蛙王子、哈袂伦吹风笛的男人、长发公主、白雪公主、小红帽等知名角色都会在游戏中登场，其中甚至还有反串角色。和普通的恋爱文字游戏一样，游戏通过选择不同的选项来推进故事的发展，不过在选择时加入了时间限制，这让游戏的紧张感和代入感更加强烈。游戏的画面清新，插图也十分漂亮，有超过100张CG图片供玩家收集。

画面 系统 音乐 耐玩度



少女爱上姐姐 携带版

乙女はお姉さまに恋してる Portable

推荐度 7	Alchemist	AVG	2010年4月29日	日版
	1人	7140日元		15岁以上
	备注：无			

本作是于2005年在PS2平台发售的同名作品的复刻版，游戏中玩家要以主人公瑞穗为视角，度过总共为期9个月的学园生活。游戏的主题是伪娘，本作的主人公瑞穗原本是男性，但为了遵照其往生的祖父——镝木财团董事长的遗嘱，不得不男扮女装就读于圣应女子学院，在老师和青梅竹马的掩护下虽然度过了不少难关，但其中也有许多惊心动魄和脸红心跳的时刻。和大多数恋爱文字类游戏一样，本作也是通过选择不同的选项来发展剧情，与PS2版相比，PSP版瑞穗的配音由之前的部分配音改成了完全配音，大部分CG也进行了重新绘制，对伪娘有爱的朋友不容错过。

まりやは僕の前から後ろに回り込むと、姿見の前に連れてきた。

瑞穂 「驚かせてごめんなさい…でも、ちょっと危なっかしかったから」

画面 音乐 系统 耐玩度

一骑当千 十字冲击

一騎当千 クロスインパクト

推荐度 7	MMV	ACT	2010年4月28日	日版
	1～2人	5229日元		15岁以上
	备注：无			

随着动画的不断推出，《一骑当千》在PSP上的第二部作品又与大家见面了。游戏依旧以"爆衣"为卖点，在游戏中使用必杀技打倒敌人时都能将他们身上的衣服打得粉碎，击败BOSS级人物时还会出现比前作更具动感的特写画面。本作除了故事模式和街机模式外，还新增了一个挑战模式，完成挑战后同样可以获得经验和技能点数。技能树是本作新增的内容，玩家可以通过过关后获得的技能点来学习技能从而增强角色的能力，一些高级技能需要花费非常多的点数，能力是显而易见的，不过前提是你有足够多的时间来刷点数。三种游戏难度差别很大，适合各种层次的玩家。

画面 音乐 系统 耐玩度

潜龙谍影 和平行者

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

推荐度 10	Konami	ACT	2010年4月29日	日版
	1～6人	5229日元		15岁以上
	备注：2010年6月8日（美版）/2010年6月18日（欧版）			

超人气战术谍报动作游戏"《潜龙谍影》系列"的新作，厂商在制作上下了很大工夫，其性质与正统续作相当。本作的故事以上世纪70年代为背景，Big Boss在南美洲的哥伦比亚组建了一支名为"无界之师"的军队，某天，一位来自"无师之国"哥斯达黎加的来访者出现在了他的面前，Big Boss和他所率领的"无界之师"开始了新的行动。本作除了保持系列一贯的紧张潜入感之外，更首次在系列中加入了协力游戏要素，玩家之间不仅能够相互配合，还可以达成资源共享。游戏还准备了Snake阵形功能，只要先头的角色移动，后方的角色也会跟着一起移动，这样后方的角色就可以专心攻击敌人，衍生出更有效的战术。令主基地进一步壮大也是玩家的重要游戏目的，玩家可以将气球将士兵传送回根据地来壮大自己的地盘。游戏中能成为同伴的敌兵多达数千人，收集要素非常丰富。游戏还搭载了最近流行的歌声合成技术"VOCALOID"，游戏中那些搭载了AI的兵器会发出菊地由美的声音，玩家可以亲自设定AI发声的内容，非常有意思。游戏还与《MHP2G》、《刺客信条》、激浪汽水、优衣库等知名品牌合作，操作斯内克狩猎的魅力不言而喻。

画面 音乐 系统 耐玩度

秘技大放送

寂静岭 破碎的记忆

美版 游戏原名 Silent Hill: Shattered Memories

结局达成条件

○UFO结局

完成一周目游戏后，重新开始游戏。在拿出手机后拨打555-3825，将会收到短信，之后可以在游戏的场景中收集UFO，地点罗列如右：

1	游乐场角落里的路灯下
2	树林通向船屋的屋顶洞
3	猎人小屋外的树上
4	学校橄榄球场的门柱之间
5	俱乐部二楼通向汉堡店的天台处
6	学校庭院中的雕像处
7	体育馆门口西边的树上
8	商场的入口处
9	商场的宠物店内
10	典当铺内
11	下水道中出口旁边
12	走出公园后的码头处
13	灯塔湾北方

○结局（过场部分）

走出幻想：在游戏中表现得比较友好并热爱家庭，在回答医生问题时，尽量作出倾向于家庭、友好的选择。

无情的现实：表现得很不友好，在回答问题时倾向于暴力、自私的选择。

继续沉溺：对医生的治疗漠不关心，在谈话时不看医生，回答问题时敷衍了事，在分类问题里把所有照片都归为同一类。

○结局（录影带部分）

Love Lost：心理测试1时，第3项选Ture，第2、5、7选False。心理测试3时，当问到"Virgin"这个词后选肯定，问到"Slut"时选否定。游戏里少关注"酒"、"性"等信息。

Drunk Dad：心理测试1时，第2项选Ture，第6项选False。心理测试3时，当问到"Drunk"这个词后选肯定。游戏里多用主视点看"酒"相关的场景。

Sleaze and Sirens：心理测试1时，第5项选Ture，第7项选False。心理测试3时，当问到"Slut"这个词后选肯定，问到"Virgin"时选否定。游戏里多关注女性相关的场景与人物。

Wicked and Weak：心理测试1时，第1，3选False，游戏中完全不关注"酒"、"性"等信息。

○电话号码

在游戏中，玩家可以在各场景中看到一些电话号码，其中大部分的电话是可以用哈里的手机打通的，可以听到一些增加游戏氛围的对话。



号码	号主
311	非紧急求助
411	电话查询
911	紧急救助电话
220-8330	Konami客服
555-9400	薰衣草疗养院（Alchemilla）
555-3663	影院热线（Cine-Fone）
555-0207	托卢卡商场安全部（Toluca Security）
555-3800	博德金健康保险（Bodkin）
555-3411	大桥控制员吉米（Jimmy Capra）
555-3900	布洛迪房屋保险（Brodie）
555-9300	布鲁克海文医院（Brookhaven）
555-5477	猫房俱乐部（Club）
555-5253	环境保护警局（Conservation Police）
555-2925	西比尔（Cybil）
555-8432	达莉娅（Dahlia）
555-4663	自家（Home）
555-7243	交通事故报告（Good Driving）
555-7872	托卢卡商场人事部（Job Ad）
555-8255	倾诉热线（TALK Line）
555-3253	湖畔公园（Lakeside）
555-2502	观湖旅店（Lakeview）
555-3323	丽莎（Lisa）
555-5678	公园走失儿童热线（Lost Children）

号码	号主
555-3587	米歇尔（Michelle）
555-5122	米维奇中学（Midwich High）
555-5464	戈顿（Mr. Gordon）
555-4139	公寓管理（Building Super）
555-6358	警察局（Police Station）
555-4340	湖畔汽车旅馆（Riverside）
555-7857	学校杂志社（School Mag）
555-3474	国家资源局（SDNR）
555-8733	国家林业局（State Forestry）
555-7669	天气电话（Weather）
555-7588	塔米（Tammy）
555-1212	电话报时（Time）
555-6255	托卢卡商场（Toluca Mall）
555-8665	托卢卡商场的托齐（Join Tookie）
555-0719	拖车中心（Towing）
555-7325	玩具回收（Toy Recall）
555-3825	联合水果蛋糕店（United Fruitcake）
555-6649	女服务员招聘（Waitress Ad）
555-2628	托卢卡水上旅游（Water Tours）
555-6328	仙境汉堡店（Wonderland）
555-6128	林地地产（Woodland）
555-881（0～9）	薰衣草电台点歌（Alchemilla Radio）
555-8465	美术教室解锁（Shadows）
555-2327	天文教室解锁（Big Bear）

一骑当千 十字冲击

日版 游戏原名 一騎当千 クロスインパクト

○更换援军角色

游戏中默认的援军角色是夏侯惇。其实在任意模式的出击画面前，按住L键开始战斗，援军角色会变为吴荣；按住R键开始战斗，援军角色会变为王允；按住L+R键开始战斗，援军角色会变为孙权。

○开启隐藏角色

游戏的街机模式中一开始会有一些黑影角色不能使用，这些角色的开启方法见下表：

开启角色	获得条件
暴走孙策	故事模式"并"难度以上南阳篇通关
暴走刘备	故事模式"并"难度以上成都篇通关
曹操	故事模式"并"难度以上许昌篇通关
阿斗	故事模式三篇全通关
司马懿	街机模式"并"难度以上选用阿斗通关
于吉	街机模式"并"难度以上选用司马懿通关
吕布	街机模式"并"难度以上选用曹操通关
左慈	街机模式第八关后的乱入战中击败左慈

○角色特殊服装与颜色

特殊服装：在街机模式下以"爆"难度通关，就能得到选用角色的特殊服装。曹操无特殊服装。

服装颜色3、4、5：分别对应街机模式下"易"、"并"、"爆"三种难度通关。

○挑战模式制霸

挑战模式全制霸后，复归次数将增加到最大九次（需要在选项里设置），并得到一张画廊CG。

○斗技盘的??????

要求得到其余全部隐藏要素后，该项才会解锁。内容都是特别逆天的状态斗技，要求斗技点99999。大家努力收集隐藏要素吧。



.hack//Link

日版 游戏原名 .hack//Link

○称号隐藏要素

随着故事的进行以及支线任务的完成，在飞行船的舰桥处可以查看获得的称号关键字。这些关键字在“リンクカード”选项中可以组成为一组名片称号。以下是全部带有隐藏要素的名片称号组合。

名片称号效果一览

称号	效果
天翔ける 正统派の 剑士	ハセヲ可以使用圣恩传说的阿斯贝尔造型
猛き 荣光の 鬼教官	オーヴァン可以使用圣恩传说的马里库造型
史上最强！ 传说の 咒纹使い	【UPC解放1】获得女王のシンボル 加入同伴 ヘルバ
阳气な 天然素材の 镰斗士	【UPC解放2】获得月光のシンボル 加入同伴 榉
头脑明晰！ 黄昏の 铳战士	【UPC解放3】获得再诞のシンボル 加入同伴 オーヴァン
隐されし 新进气锐の 双剑士	2024年『unknown』支线剧情第02话解放
牙を剥く 灭亡の 旅人	2024年『unknown』支线剧情第03话解放
降ってきた 天空の 幼驯染	【病毒组合套1】病毒核A・B・C×25
电击参战！ 世界の オレ样	【病毒组合套2】病毒核G・H・I×25
しくじった 俊足の 腐男子	【病毒组合套3】病毒核N・O・P×25
优雅なる 究极の オンリー1	【病毒组合套4】病毒核X・Y・Z×25
辉ける 超时空の 歌姬	【病毒组合套5】病毒核Ω×50
この俺が 死の 恐怖	【HP增强套】活力の经典×25
ダンディな とんこつの 仙人	【SP增强套】气力の经典×25
我こそは！ 悠久の 体现者	【经验值增加套】无获得道具
空前绝后！ 真の 荒くれ野郎	【攻击增加套】锻炼ノ书・力×10・知×10
意地悪な 年龄不详の 咒纹使い	【防御增加套】锻炼ノ书・耐×10・念×10
腹黑い 欲まみれの 不届き者	【急救套A】快愈の水・帝の气魂・不思议な焙じ茶×10
爱すべき みんなの 看板娘	【急救套B】平愈の水・匠の气魂・奇妙な咖啡×10
ありふれた 素性の 旅人	【急救套C】愈しの水・气魂・变な红茶×10
ケミカルな 古参の 窗际族	【妨碍套】死のタロット・月のタロット・愚者のタロット×10
轻妙な 金色の 道化	【携带魔法套A】岩戏王の召唤符・破魔矢の召唤符・地狱虫の召唤符×25
斜に构えた 无赖の 破坏魔	【携带魔法套B】火炎太鼓の召唤符・粹龙演舞の召唤符・斩风姬の召唤符×25
稀に见る 小麦色の 饥えた狼	【兽の证套】万兽の证×25・神兽の证×15・四圣兽の证×10

东京鬼祓师 鸦乃杜学院奇谭

日版 游戏原名 东京鬼祓师 鸦乃杜学院奇谭

○能力与成绩的分配方式推荐

●能力推荐按照“脚力＞判断力≥瞬发力＝精神力＞体力”的公式来分配。

脚力够高的话，在战斗中容易拉开距离，攻击回数也会上升。

判断力与瞬发力主要看玩家的喜好。远程射击狙击弱点对BOSS战很有利，但是近身攻击能够快速歼灭杂兵。

精神力虽然也是越高越好，但说实在的有“茹の屑”就足够了。

最后关于体力，只要不被攻击到就不会有影响所以反而最不重要。

●成绩推荐按照“体育≥数学＞国语＞保健=生物＞其他”的公式来提升。

体育成绩对于抑制AP的消耗很有帮助。

数学成绩不用说，当然是提高远程射击的攻击力。

国语成绩提高同伴的技能，当然也是高的好。

保健与生物成绩虽然也有一定的用处，但只要脚力高避开敌人的攻击就没问题了。

其他成绩与战斗无关，用同伴的成绩来补足就好了。

不过要注意下有些科目不拿到一定的成绩是无法入手特定道具的。例如日本酒（现代社会：4）。



尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

日版 游戏原名 ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金术士～囚われの守人

○购入以外途径入手的配方与器具

本作大部分的炼金配方和器具都能在杂货店里买到，但是也有一些是必须触发事件或是在迷宫中收集的，具体入手方法见下表：

配方	入手方法
魔法店の品书き	法克特亚神殿B1F拾取
金羊毛	炼金术LV30以上，在梅迪尔布鲁格从海尔米娜手上获得
ラアウェの书	法克特亚神殿B4F拾取（击败BOSS后得到）
エルスクラーリオ	法克特亚神殿B6F拾取
碎けた石版	将“割れた石版”交给图书馆的珀斯特3个左右。一段时间后再去与珀斯特交谈就能得到
ヘルミーナの日记	炼金术LV25以上，海尔米娜在队伍中时进入工房可以获得。但是要求工房有一次搬迁记录
器具	入手方法
远心分离机	多次与冰室的奥巴尔对话后获得
アタノール	法克特亚神殿B1F拾取，必须有飞行扫把

○效果会变化的道具

本作能调合的道具总数虽然不如以前多，但是一部分道具根据素材选择的区别会发挥完全不同的效果。下表中列出的都是非常实用的这一类型道具。

道具名称	效果	制作方法
空飞ぶほうき	飞越地形	用品质不好的“グラビ石”进行调合。没有这个就不能通关。
	从采集地瞬间脱出	用品质好的“グラビ石”进行调合。脱出迷宫时非常好用，容易损坏的素材也能得到保存。
	城镇间无耗时移动	用高品质且高珍稀度的“グラビ石”进行调合。城镇间的移动不消耗时间。但是注意并非不遇敌。
アロマボトル	敌出现率低下	植物素材使用“オオオニブトウ”，可以减少迷宫里敌人的出现率。
ブリッツスタッフ	冰属性伤害	宝石使用黑水晶。对法克特亚神殿B6F的古代龙好用。
エリキシル剂	HPMPLP全回复	药材料使用“ガマのあぶら”。与强敌战斗必备的道具。
	异常状态全回复	药材料使用“にんじん”。
解毒药	毒麻痹醉酒回复	使用高品质的“はぐるま草”就能回复复数的异常状态。
秘药ウロボロス	猛毒石化诅咒回复	神秘素材使用“世界灵魂”。回复解毒药不起作用的异常状态。
ソーン软膏	毒麻痹醉酒预防	用已经赋予毒预防的“ソーン软膏”再次调合。战斗开始后使用就不会中异常状态。
	睡眠混乱魅惑预防	油材料使用“ほねつき肉”。战斗开始后使用就不会中异常状态。
N/A	全属性伤害	素材中使用强力的爆弹。注意一开始是不分敌我的全体攻击。
神丹	HP永久增加	根据“ひとくちだんご”的品质造成效果变化。提升基础能力值。
	LP永久增加	
	MP永久增加	
メテオール	笑脸会掉下来	布材使用“レーンクラフト”。敌全体MP伤害。
奇迹の杯	会发生什么呢？	对敌全体各种属性伤害兼异常状态赋予。还能强化我方。可以进行魔力填充，非常好用。
见えない锁	HPMPLP减半	インゴット素材使用“フィリオダイン”。对BOSS也有效。
アルスィオーヴ	确率反射魔法	宝石使用良质的“ペンデローグ”。对古代龙用道具。
古代の假面	将MP转换为攻击力	魔法素材使用良质的“七连圆环”。从属效果赋予“究极の”则成为最强首饰。

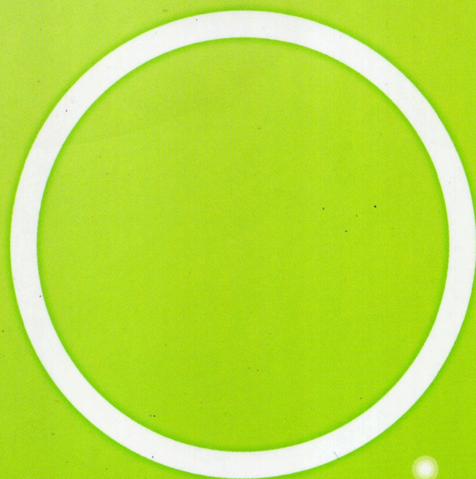


PSP游戏综合发售表

发售日	中文译名	原名	版本	厂商	类型	售价
2010年5月						
27日	炽焰同盟	ブレイズ・ユニオン	日版	Atlus	RPG	6279日元
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA芸術科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	日版	Russell	AVG	6279日元
27日	大战争 完美版	大战争パーフェクト	日版	System Soft Alpha	SLG	6090日元
27日	空之音 少女五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	日版	Compile Heart	AVG	5040日元
27日	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	日版	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	奋力一发 充电娘CC	ファイト一発！充電ちゃん！！CC	日版	Russell	AVG	6279日元
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	日版	Yeti	AVG	6090日元
2010年6月						
3日	CLANNAD 被光守护的坂道 上卷	ークラナドー 光见守る坂道で 上巻	日版	Prototype	AVG	3780日元
3日	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	日版	Konami	ACT	5250日元
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	美版	Disney	ACT	29.99美元
24日	格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	日版	SNK Playmore	FTG	5040日元
24日	歌唱王子	うたの☆プリンスさまっ	日版	Broccoli	AVG	5040日元
24日	我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密	ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密	日版	SCEJ	AVG	4980日元
24日	混沌思绪 诺亚	カオスヘッド ノア	日版	5pb.	AVG	6090日元
24日	CLANNAD 被光守护的坂道 下卷	ークラナドー 光见守る坂道で 下巻	日版	Prototype	AVG	3780日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	欧版	Warner Bros.	A・AVG	29.99欧元
27日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソス 明日があるなら Portable	日版	角川书店	AVG	5040日元
2010年7月						
15日	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风伝 キズナドライブ	日版	NBGI	ACT	5229日元
15日	与凯蒂猫在一起！打方块123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！	日版	Dorasu	PUZ	4410日元
15日	最后的战士	ラストランカー	日版	Capcom	RPG	5990日元
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姫 バトルマスター	日版	Konami	ACT	5800日元
15日	桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻	日版	Hudson	TAB	5460日元
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	日版	NBGI	STG	5229日元
22日	二世之契	二世の契り	日版	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	日版	MMV	RPG	6279日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择・传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	日版	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	日版	SEGA	MUG	6090日元
未定	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K 新说西游记 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	5040日元
2010年8月						
5日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	日版	5pb.	AVG	6090日元
10日	麦登橄榄球11	Madden NFL 11	美版	EA Sports	SPG	29.99美元
12日	美少女雀士Ⅳ 携带版	アイドル雀士スーチーパイⅣ ぽ～たぶる	日版	Cyber Front	TAB	5040日元
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	日版	Capcom	ETC	售价未定
2010年9月						
1日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	美版	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	日版	SCEJ	AVG	2980日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	日版	SEGA	ACT	6279日元
未定	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	售价未定
2010年						
夏季	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！ 3way standoff	日版	Ascii Media Works	AVG	售价未定
夏季	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	日版	Netrevo	AVG	售价未定
夏季	真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 魏篇	真・恋姫梦想 乙女缭乱☆三国志演义 魏编	日版	Yeti	AVG	6825日元
夏季	真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真・恋姫梦想 乙女缭乱☆三国志演义 蜀编	日版	Yeti	AVG	6825日元
夏季	真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴篇	真・恋姫梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴编	日版	Yeti	AVG	6825日元
夏季	龙珠 组队战	ドラゴンボール タッグ バーサス	日版	NBGI	FTG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	日版	Level-5	RPG	售价未定
未定	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	日版	SNK Playmore	FTG	售价未定
未定	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	日版	NBGI	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	日版	Capcom	ACT	售价未定
未定	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日版	Falcom	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	ザ サード バースディ	日版	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	BLEACH 灵魂升温7	BLEACH ヒート・ザ・ソウル7	日版	SCEJ	FTG	售价未定
未定	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	日版	Idea Factory	AVG	售价未定
未定	战神 斯巴达幽灵	God of War：Ghost of Sparta	美版	SCEA	ACT	售价未定
发售日未定						
未定	星降之刻 携带版	星の降る刻 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	售价未定
未定	皇帝的财宝（暂名）	ランドストーカー（暂名）	日版	Climax	A・RPG	售价未定
未定	魔界大战（暂名）	魔界ヴォーズ（暂名）	日版	日本一Software	未定	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	日版	Square Enix	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	日版	Level-5	RPG	售价未定

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE

专辑



ISBN 978-7-89476-381-5

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

业界声音

《王国之心 梦中诞生》制作人野村哲也访谈

劲作主打星

最后的战士
综合报道

玩转PSP

PSP全面购买指南 | Media Go完全使用教程
北通PSP“中国风”系列周边产品评析 | PSP软件群英会
PSP全面破解指南

上手指南

普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战 | 魔法少女奈叶A's携带版 王牌之战
大众网球 携带版 | 海豹突击队 布拉沃火线小组3 | 100万吨大卸八块
勇者别嚣张3D | 街道创造者3×逃走中

ISBN 978-7-89476-381-5



本手册随盘附赠不能单独销售
PSP金典收藏光盘 定价：28元